KONAMI
MULTI-MEDIA

グラディウス ポータブル 公式ガイド ～レジェンド オブ Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・外伝～

OFFICIAL BOOKS

OFFICIAL BOOKS

KONAMI
MULTI-MEDIA



GRADIUS PORTABLE

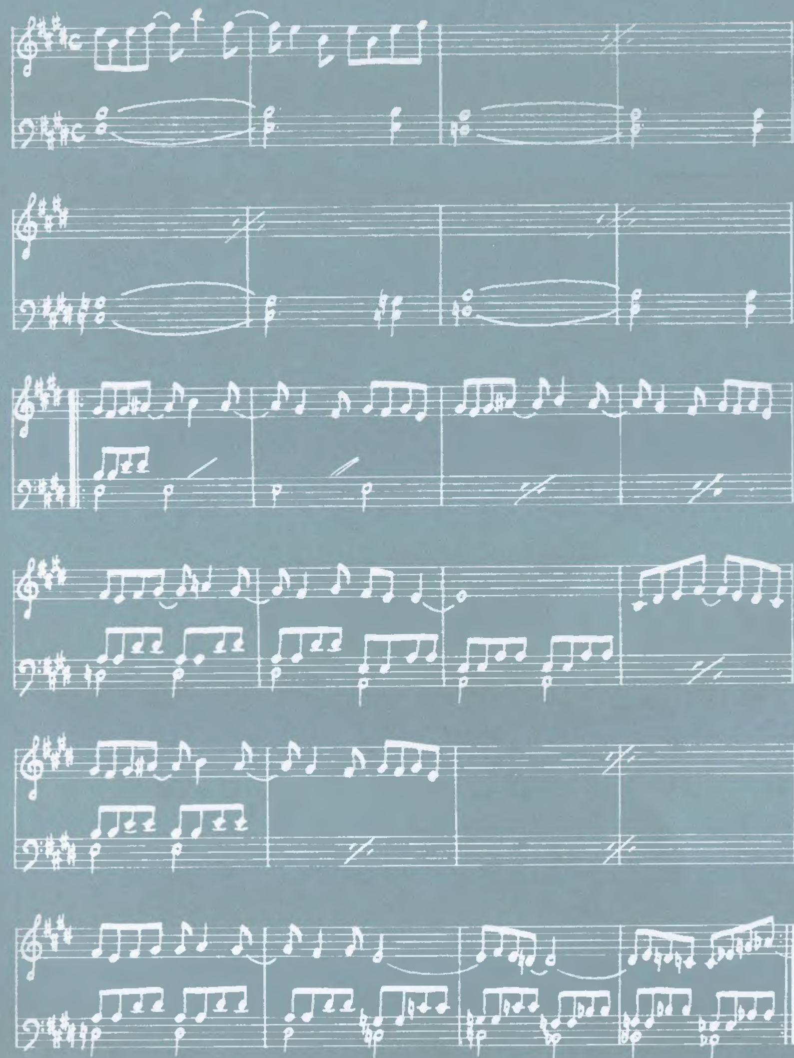
OFFICIAL GUIDE
-LEGEND OF Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・GAIDEN-

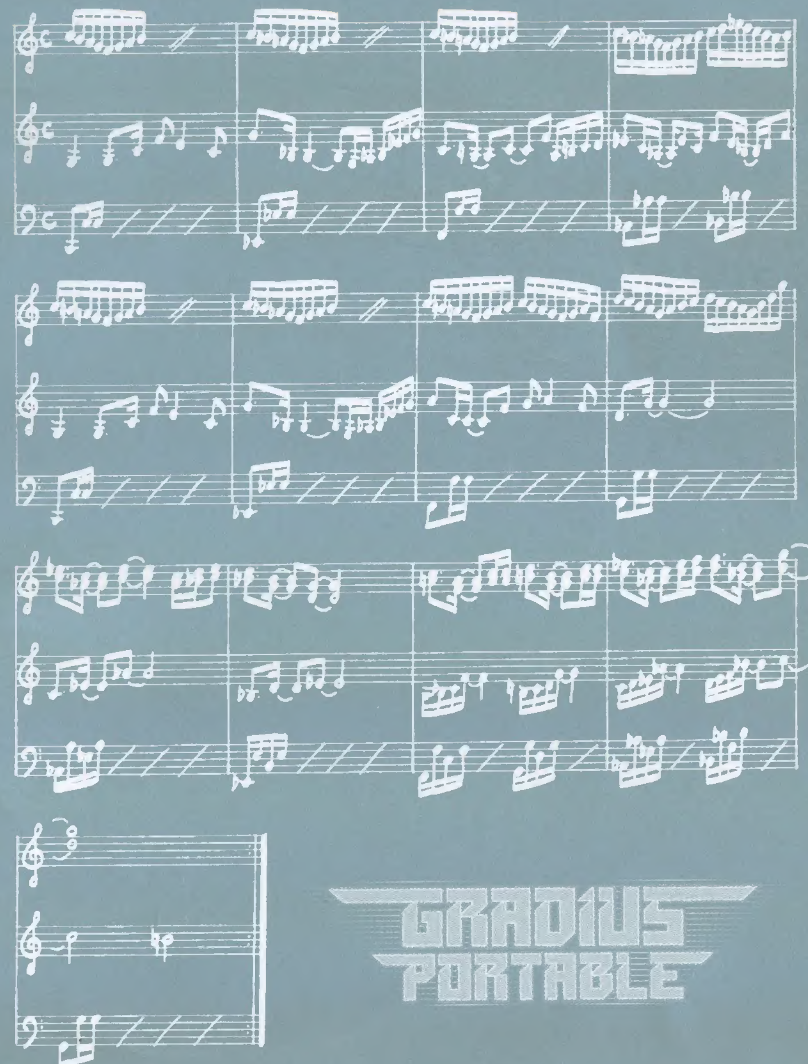
グラディウス ポータブル 公式ガイド
～レジェンド オブ Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・外伝～



I'm the strongest ! I am just a small portion of the empire Bacterian.
I was born out of the greediness of mankind. While men exist, so will I !

KONAMI
MULTI-MEDIA





GRADIUS PORTABLE

OFFICIAL GUIDE
-LEGEND OF Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・GAIDEN-

INDEX

HISTORY OF KONAMI SHOOTING

1981/03　スクランブル

1981/09　スーパーコブラ

1982/12　タイムパイロット

1985/03　ツインビー

1985/05　グラディウス

1987/12　A-JAX

1988/10　サンダークロス

1990/02　トライゴン

1991/10　ゼクセクス

...And Birth of GRADIUS

※アーケードの主なタイトル。シリーズは第一作に絞って掲載しています。

コナミシューティングの歴史

コナミシューティングの歴史は、1981年の『スクランブル』からスタートする。『スクランブル』は当時としては異色の横スクロールシューティング。その後の作品を見ても、全方向に進んで撃てる『タイムパイロット』など、どこか新しいアイデアが組み込まれている。

そんな独創的なアイデアがハード性能とマッチし始めたのが、1985年以降である。バブルシステムのパワーは、美しいグラフィックと多様な敵の出現を可能にした。『ツインビー』は、2人同時プレイのアイデアと、独特のセンスが融合した傑作である。『グラディウス』から始まる一連のシリーズは、ここで触れるまでもないだろう。

その後もコナミは、拡大・縮小を利用した『A-JAX』や、フリントという独自のアイデアを使った『ゼクセクス』などでシューティングファンの注目を集めた。

しかし1990年以降のゲームセンターは、対戦格闘の時代へと一気に突入していく。その逆風の中でも、シューティングタイトルをリリースしていったコナミの姿勢は、ファンにはうれしいものであっただろう。

—石井ぜんじ—

石井ぜんじ PROFILE

ゲーム雑誌の編集長を経て、現在フリー。『グラディウス』のみならず当時のアーケード業界を知り尽くす数少ない人物。卓越した文章は定評がある。

HISTORY OF GRADIUS

1985/05/29　グラディウス（AC）
1986/04/25　グラディウス（FC）
1986/07/04　沙羅曼蛇（AC）
1986/07/25　グラディウス（MSX）
1986/11/19　グラディウス（PC-8801mkⅡSR）
1986/12/28　グラディウス（X1）
1987/02/01　グラディウス（X68000）
1987/06/26　ライフフォース（AC）
1987/08/22　グラディウス2（MSX）
1987/09/25　沙羅曼蛇（FC）
1987/12/26　沙羅曼蛇（MSX）
1988/03/24　グラディウスⅡ～GOFERの野望～（AC）
1988/10　沙羅曼蛇（X68000）
1988/12/16　グラディウスⅡ（FC）
1989/01/27　ゴーファーの野望 エピソードⅡ（MSX）
1989/12/11　グラディウスⅢ～伝説から神話へ～（AC）
1989/12/15　ネメシス（LCDゲーム）
1990/02/23　ネメシス（GB）
1990/12/21　グラディウスⅢ（SFC）
1991/08/09　ネメシスⅡ（GB）
1991/11/15　グラディウス（PCE）
1991/12/06　沙羅曼蛇（PCE）
1992/02/07　グラディウスⅡ～GOFERの野望～（X68000）
1992/12/18　グラディウスⅡ～GOFERの野望～（PCE）
1993/11/11　ネメシス'90改（X68000）
1996/03/29　グラディウス デラックスパック（PS）
1996/03/29　グラディウス デラックスパック（SS）
1996/01　沙羅曼蛇2（AC）
1997/02/21　グラディウス デラックスパック（WIN95）
1997/06/19　沙羅曼蛇 デラックスパック プラス（SS）
1997/07/03　沙羅曼蛇 デラックスパック プラス（PS）
1997/07　ソーラーアサルト（AC）
1997/08/28　グラディウス外伝（PS）
1997/12　ソーラーアサルト リバイズド（AC）
1999/02　グラディウスⅣ～復活～（AC）
2000/04/13　グラディウスⅢ & Ⅳ～復活の神話～（PS2）
2001/06/01　グラディウス（携帯アプリ）
2002/01/17　グラディウスジェネレーション（GBA）
2002/09/18　沙羅曼蛇（携帯アプリ）
2004/02/02　グラディウスNEO（携帯アプリ）
2004/02/19　グラディウスⅡ～GOFERの野望～（携帯アプリ）
2004/03/01　グラディウスNEO ─インペリアル─（携帯アプリ）
2004/07/22　グラディウスⅤ（PS2）
2006/02/09　グラディウス ポータブル（PSP）

※同内容でのベスト版や再販等は含みません。

GRADIUS PORTABLE SYSTEM

GRADIUS ➡ P.006



SYSTEM
- 全7ステージ
- コンティニュー不可

1985年にACで発売され、横スクロールシューティングゲームの代表的作品として絶大な人気を誇る。選択式のパワーアップシステムや劇的に変化するステージなどグラディウスの地盤はすでに築かれているが、当時としては型破りでとても新鮮だった。

GRADIUS Ⅱ ―GOFERの野望― ➡ P.028



SYSTEM
- 全8ステージ
- パワーメーター選択
- コンティニュー可

1988年にACで発売された『グラディウス』の正統的続編。パワーメーターの選択システムやフォースフィールドなど、ユーザーの戦略性・自由度はさらに増した。ドラマティックな展開と美麗なサウンドの調和で今もなおシリーズ中で不朽の名作との呼び声も高い。

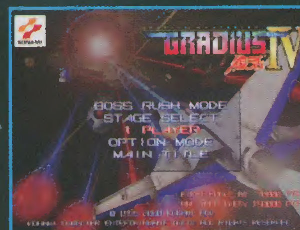
GRADIUS Ⅲ ―伝説から神話へ― ➡ P.064



SYSTEM
- 全10ステージ
- パワーメーター選択
- エディットモード
- ビギナーモード
- コンティニュー不可

1989年、ACに登場。パワーメーターの選択システムにエディットを追加、ステージ数も全10ステージと過去最長を誇る。全体的にステージの難易度も高く、特にクリスタルキューブはクリア不可能とさえ言われた。今もなお一部のユーザーから熱烈な支持がある。

GRADIUS Ⅳ ―復活― ➡ P.108



SYSTEM
- 全9ステージ
- パワーメーター選択
- コンティニュー可

1999年ACにて発表。サブタイトルどおりにグラディウスシリーズが10年ぶりの「復活」となったタイトル。自機の当たり判定が小さく、操作も軽快だが、難易度はシリーズの中でも高い。背景や敵がポリゴンで描かれ、新世代のグラディウスを表現した作品。

GRADIUS外伝 ➡ P.150



SYSTEM
- 全9ステージ
- 機体選択
- ゲージエディット
- コンティニュー可

1997年にPSにて発売された、コンシューマーオリジナルのグラディウス。自機もビックバイパー以外に4機の機体が用意されている。またゲージエディットや4つのバリアなど外伝らしい要素が多い。パワーカプセルが多いので復活は容易だが、2周目以降は難しい。

COLUMN



ゲーム中にメインタイトルに戻るには？

ゲーム中にLボタンとRボタン、STARTボタン、SELECTボタンの順に押すとソフトリセットがかかり、メインタイトルに戻ることができる。プレイに失敗したときや、別タイトルをプレイしたくなったときに使おう。ステージセレクトできるようになると、繰り返しプレイする機会が多くなるのでうまく使っていくといいだろう。

攻略ページの見かた

GALLERY(MOVIE & MUSIC)



GALLERYにはMUSICとMOVIEの2つの項目があり、MUSICはゲーム内の音楽のほか、X68000版の『グラディウス』と『グラディウスⅡ』の音楽を聴くことができる。MOVIEは『グラディウス デラックスパック』、『グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～』、『グラディウス外伝』のムービーを閲覧することができる。

LOAD GAME



ゲームの途中でセーブしたところから再開できる。ゲーム内のLOAD GAMEも同様だ。

DELETE GAME

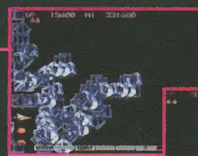


セーブしてあるデータを消す。セーブの数は無限ではないので、いっぱいになったら消していこう。

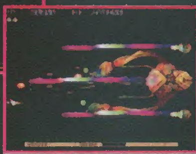
COLUMN

SAVE と LOAD について

ゲーム中にどこでもセーブできるのが本作の魅力だが、再開して始める場合はその場からではなく、復活する場所から再開となるので注意が必要だ。装備に関してはセーブした状態がそのまま引き継がれるので、特定の場所を繰り返しプレイするのに便利。苦手なステージを克服するためにフル活用しよう。



◀クリスタルキューブ&リザードコアの練習には最適。



▶苦手なボスの攻略パターンの練習にも役立つ。



❶ シリーズ名／ステージ名

そのゲームのシリーズと攻略しているステージ名。各ステージのタイトルは通称のタイトルであり、英文は『グラディウス外伝』以外はステージ内で流れる曲名、『グラディウス外伝』はステージの冒頭に現れるタイトルを表記している。

❷ ステージ概要

そのステージの全体像を紹介。ステージのおおまかな構造の説明のほか、発売当時のステージ内容についても触れている。

❸ マップ

そのステージ内のマップ。縮尺は紙面の構成上、空中戦やループするエリアに関しては適宜省略している。敵の配置や地形の移動などが分かるようにオブジェクトはそのままで掲載している。

❹ 攻略

マップに置かれた番号の攻略。プレイしていて最も困難だと思われる場所をピックアップして攻略している。難所に関しては復活パターンの紹介も併せて行っている。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。
また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。



GRADIUS

STORY

母なる惑星グラディウス。
この美しき星に亜時空星団バクテリアンの
侵略の魔の手がのび、激しい戦いを繰り広げていた。
その猛攻撃により絶滅の危機に瀕している
惑星グラディウスは、最後の手段である
超時空戦闘機ビックバイパーを発進させることになった。

めざすは敵要塞ゼロス。
この壮絶な戦いに終止符を打つには、
敵軍の真っただ中へ進撃し
その中枢を壊滅させるほか手立てはないのだ。

さあ、発進だ！

ビックバイパーが今、壮大なる暗黒宇宙へ飛び立った！

GRADIUS SYSTEM

CONTROL

ショット



初期段階では画面上に2発撃てるショットを発射。パワーアップに応じてダブルまたはレーザーを発射する。

ミサイル



ボタンを押すとミサイルを斜め下に投下する。ショットと同様、オプション装備時はオプションからも同時に投下。

パワーアップ



カプセルを取得すると、画面下部のゲージが光る。ボタンを押せばカプセルの数に応じたパワーアップができる。

自機の当たり判定（PSP版）

※当たり判定の図は、あくまで目安として表現しています。

NORMAL



SMALL



自機の形に合わせて、横長に当たり判定が設定されている。ピンク色の粒など、撃って壊せる障害物に対しては、ショットが貫通すればその隙間を通っていくことができる。ただし判定が横に長いので、斜め後ろからの弾には注意しよう。

COLUMN



レーザーワインダーを使う

レーザーワインダーとは、自機を上下に振ることにより、地形の裏側にいる敵を攻撃するテクニックだ。止まっている状態では地形が邪魔して届かない場所に、レーザーの攻撃を当てられる。スピードアップしており、オプションが多いほどやりやすい。シリーズ共通のテクニックで、本作ではステージ2や最終ステージのハッチを壊すのに有効だ。

POWER UP

エネルギーカプセルを取得し、パワーアップボタンを押せばさまざまなパワーアップが可能だ。パワーアップは6種類あり、レーザーとダブルはどちらかを選択して装備する。ゲージのどこかを光らせたままやられると、次のスタート時にカプセルを1個入手した状態からスタートできる。

SPEED UP



5段階にスピードアップが可能。初期を0速とすると、まず2速にアップしたい。3速を使いこなせれば上級者といえる。

MISSILE



斜め下に投下され、地面を這って敵を破壊する。地形の起伏を乗り越えることはできないので、タイミングよく発射しよう。

DOUBLE



正面と斜め右上45度の角度に、同時に2発の弾を発射する。ステージ3のモアイや、ステージ6のボスで稼ぐときなどに使用。

LASER



長く伸び、ザコ敵を貫通してダメージを与えられる。当たり判定も非常に大きいので、メインの武器として使っていこう。

OPTION



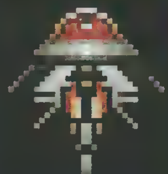
無敵の分身で、プレイヤーに追従して動く。自機のパワーアップに応じて、レーザーやミサイルを発射。4つまで装備できる。

?



前方を守るシールドで、敵の弾を16発まで防ぐことができる。その耐久力を活かし、敵にぶつけて破壊してもいい。

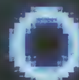
GRADIUS ENEMY LIST



アイアンメイデン
ゼロス傘型円盤
1000PTS



アメーバ
有機抗体
100PTS



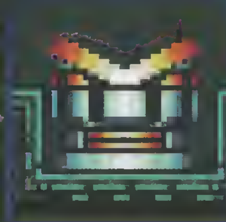
イオンリング
100PTS



ウスカ
ゼロス輸送船
100PTS



ウロス
100PTS



ガオム
スクランブルハッチ
1000PTS



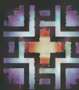
カニム
スクランブルハッチ
1000PTS



ガルン
ゼロス高速戦闘機
100PTS



サバル
100PTS



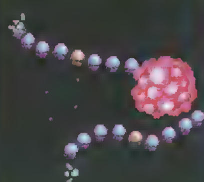
ザブ
時空間移動爆雷
100PTS



ジャンパー
機動ロボット
100PTS



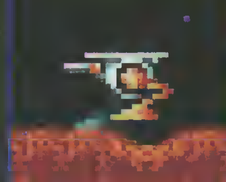
ジャンパーL
機動ロボット
100PTS



触手
宇宙増殖触手
1000PTS



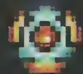
ダグム
スクランブルハッチ
1000PTS



ダッカー
歩行型対空ロボット
100PTS



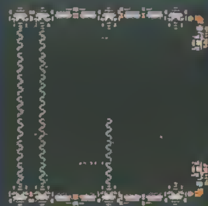
ダッカーL
歩行型対空ロボット
100PTS



チルド
ゼロス小型円盤
－PTS



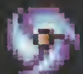
ディー01
プラズマ対空砲
100PTS



電磁バリア
－PTS



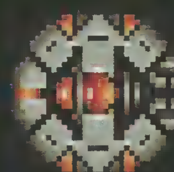
ビーンズ
遊撃偵察機
100PTS



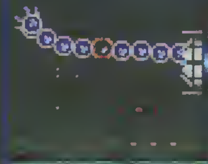
ファン
非武装域哨戒機
100PTS



フォス
ゼロス標準巡洋機
100PTS



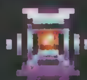
マザー
ゼロス中型円盤
1000PTS



メカ触手
ゼロス要塞防御触手
1000PTS



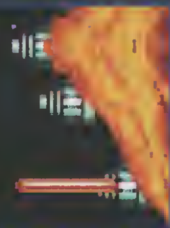
モアイ
2000PTS



ラッシュ
ゼロススクランブル編隊
100PTS



ルグル
ゼロス標準戦闘機
100PTS



レーザー砲台
100PTS

GRADIUS

STAGE 01 火山 Challenger 1985

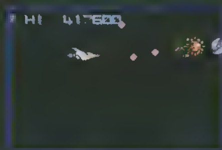
グラディウスの歴史を紐解く伝統の火山

空中戦から始まり、様々な世界で戦いを繰り広げるというスタンスを作り上げたグラディウスの第１ステージ。後半の火山の爆発は驚きを与えた。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ カプセルを逃さず取ろう ～戦略的にパワーアップせよ

まず前衛の敵編隊が出現する。倒してパワーアップカプセルを手に入れ、パワーアップしていこう。スピード（1速or2速）→オプション→ミサイル→レーザーと上げていくのが一般的。2周目以降は敵の撃ち返し弾が発生するので、パワーアップが困難だ。最初の編隊は、画面の右上から出現する。画面の前にあらかじめ出ておき、弾を撃ちながら後ろに下がって連射すること。このとき、編隊を組む敵の中心ではなく、やや下側を撃つといい。そうすれば撃ち返し弾が分散するので楽になる。



連射して編隊をきっちり撃ちきること。3周目はパターン化しないとパワーアップすら困難。

❷ 最後の火山は稼ぎどころ ～火山弾を撃ちまくれ

山の直後には、ハッチやジャンパーが出現する。山を早めに越えて下に下がり、出現直後に狙い撃ちしよう。最後のハッチ地帯は、まず下のハッチひとつを破壊。そのあと上下に動いて残りを壊していく。ステージ最後の火山は稼ぎどころ。火口の上にオプションを乗せ、レーザーで火山弾を撃ちまくって稼いでいこう。

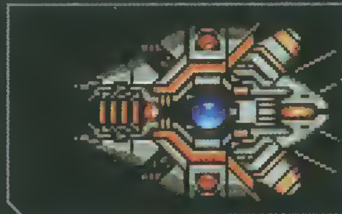


最後のハッチ地帯→レーザー砲台の連続攻撃には要注意。前に出すぎるとぶつかりやすい。



最後の火山は、レーザーで7万点近く稼ぐことができる。装備がない場合は左上でかわす。

STAGE 01-05 BOSS ビッグコア



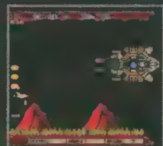
ゼロス母艦要塞にして各所の防衛を司る

『グラディウス』といえばこのボス。ステージ1～5のラストに出現する。上下に動きながらプレイヤーを狙い、4本のレーザーを同時に発射してくる。中央の遮へい板を壊し、内部の核を破壊すれば倒せる。

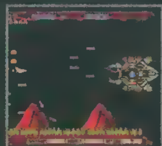
ポイント 5,000PTS　自爆時間 30SEC

オプションを使いながら、レーザーをコアにたたき込め!

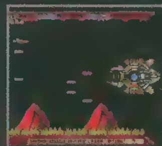
レーザーの間には入らず、上下に大きく動いてかわすのが基本。オプションを使いながら、レーザーで遮へい板を壊していく。2周目以降は、遮へい板を壊すと撃ち返し弾を撃ってくる。あせって火山にぶつからないように注意。



上下に動きながらオプションのレーザーでダメージを与えていく。



遮へい板が壊れたあとに、コアにダメージを与えることができる。



装備がない場合は、無理せず自爆を待つのが安全策といえる。

C O L U M N

『グラディウス』はなぜ不朽の名作たりえたのか

『グラディウス』が全国のゲームセンターにお目見えしたのは1985年の春である。当時のゲームセンターには、シューティング、ジャンプアクションなどを中心に、大型筐体、レーザーディスクゲームとさまざまなジャンルがあった。

百花繚乱のゲームの中で、ひときわ目立ったのがこの『グラディウス』である。『グラディウス』は横スクロールシューティング、いわゆる"横シュー"のジャンルを確固たるものとした傑作である。

横スクロールシューティングの歴史は古い。1970年代には、戦闘機が爆弾を落としていくタイプのビデオゲームが存在した。しかし『グラディウス』のベースになるゲームを作ったのは、コナミの『スクランブル』（1981）であった。『スクランブル』は地形をかわしながら、ミサイルとショットで先に進むち密なゲーム性を持っている。

空中へのショットと地上へのミサイル。『グラディウス』は、これらのゲーム性を受け継ぎながら、新たな世界を構築している。何よりプレイヤーを驚かせたのは、その奥の深さを感じさせる世界観と、次に何が出てくるかわからないステージ展開であった。

当時はゲーム専門誌もほとんどなかったし、もちろんインターネットもない。発売前にゲームを宣伝することもあまりなかった。

そして当時の一般的なゲームには、セーブはもちろん、コンティニューして先に進む、というシステムすら存在しなかった。ゲームは上手いプレイヤーでなくては先に進めないものなのだ。そして次に何が出てくるか、それを楽しみにプレイヤーは腕を磨き、ゲームセンターに通っていたのである。

だが実際には、単調な展開の続くゲームが多かったのも事実である。当時は容量の関係で、表現力に限界があった。またそのゲーム作りに慣れているため、発想の固定化もあったかもしれない。

ところが、『グラディウス』はそれまでのゲームと大きく異なっていた。宇宙を舞台としているが、通路が狭くなったり、モアイが登場したりとプレイヤーを飽きさせない。触手のついた細胞ステージなどは、プレイヤーを驚愕させたものである。

しかもそれでいて同時に、オプションという新たなアイデアをうまく活かし、ち密なゲーム性を成り立たせている。この世界観とゲーム性の融合が、プレイヤーを魅了したのである。

現在はマニアの間で名作とされている作品でも、発売当時は難しすぎたり、マニアックすぎて売れなかったゲームは多い。しかし当時をリアルタイムに体験した私からすれば、『グラディウス』は珍しい例外である。難度が高く、マニアックだったにも関わらず、『グラディウス』は広く一般に人気が高かった。この1985年の1年間を通じてゲーセンに残った汎用筐体ゲームは、全メーカーを見渡してみても、２～３本程度に過ぎない。

高いカリスマ性と、広い一般への人気の浸透。これを兼ね備えているのが『グラディウス』である。時代を越え、風格を備えた名作とはこのような作品のことを言うのであろう。　―石井ぜんじ―

GRADIUS

STAGE 02 ストーンヘンジ Beat Back

宇宙に漂う神秘的なストーンヘンジ

横スクロールシューティングにおける縦の無限スクロールを確立した記念すべきステージ。後半のザブラッシュは高次周で難所と化す。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 細く入り組んだ地形に敵が潜む ～レーザーワインダーでハッチを壊せ

ストーンヘンジは通路が狭く、地形にぶつかりやすい。上下に画面がつながっているので、死角から撃たれる弾に注意していこう。ステージ中盤では、地形の陰に隠れたハッチが登場する。ここはレーザーワインダーのテクニックで、地形の裏のハッチを壊そう。

地形の最後には、多量のピンクの粒とザブ編隊が出現する。撃ち返し弾のある2周目は工夫が必要だ。オプションを横一列にまとめ、ピンクの粒にレーザー1本ぶんの隙間を作ろう。そこを撃ちながら抜けていけば、ザブ編隊の撃ち返し弾はピンクの粒に吸収される。



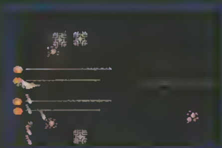
レーザーワインダーのテクニックでハッチを破壊。背後から弾を撃たれないようにしよう。



ピンクの粒が多量に発生する。1周目はオプションを広げて撃っていけば問題ないだろう。

❷ 2周目以降の難関 ～ザブ大量発生地帯

ステージの最終地点では、ザブが多量に出現する。1周目なら、オプションを縦に並べて最後尾に下がり、中くらいの高さの位置でレーザーを撃てばいい。2周目以降は撃ち返し弾がくるので、撃たずにザブをよけるのが基本。自分なりのパターンを編み出そう。



この位置なら真下からザブは出てこない。2周目以降は撃たずにかわすパターンを作る。

COLUMN

積もった愛の欠片が名作を築き上げる

みなさんは、『グラディウス』とどのように出会ったのだろうか。僕がグラディウスに出会ったのは、大学生の頃である。すでに僕はゲーマーと呼ばれる人種であった。

『グラディウス』が発売されると同時に、僕はゲームセンターに開店から居座ることになった。開店と同時に店に入ると、たくさんのテーブル台に入ったゲーム機が立ち上がっていく。その中に『グラディウス』もあった。誰もいないゲームセンターに響く、あのバブルシステム立ち上げの際の独特のサウンド。筐体に耳をくっつけながら、数字のカウントが終わるまで聞いていたものだ。同じバブルシステムの『ツインビー』とは、立ち上がるタイミングが違い、そこがまた良い（もはやこれは偏愛の域に達しているともいえる）。

『グラディウス』を始めとした当時のアーケードゲームは、上手なプレイヤーがいてこそ先が見られるし、ゲームそのものが引き立つ。そこで僕は、マニアの集まるいろいろなゲームセンターに遊びに行った。まだ地元では、さほど上手いプレイヤーがいなかったからだ。サラリーマンが、0速のままシールドを取っていたりする姿をよく見かけたものである。

まずは1周。当時のマニアプレイヤーの目標はまずそこだった。自分は大船のゲームセンターで1周クリアしたのだが、そのときはうれしさ半分、寂しさが半分のような複雑な感情だったのを覚えている。それほどまでに、このゲームには自力で新たな面を体験する楽しさがあふれていたからだ。

しかしゲームマニアたちの争いは、まだ序章に過ぎなかった。2周目以降の、1000万達成までの道のりは、ここから始まったのである。

最初の難関は、2-2（2周目2面）のラスト、ザブのラッシュである。これをかわすパターンが産みだされ、エンドレスへの希望がプレイヤーの間に生まれた。しかしどこかでミスすると、一気にはまってしまうのが『グラディウス』である。東京の某有名ゲームセンターでは、最終面のハッチ地帯であきらめ、席を立ったマニアの姿をよく見かけたものだ。残機はまだ山のように残っている。しかし乗り手を失った戦闘機は無力だ。誰もいない筐体の画面に、始まってはすぐに倒されていく無数の残機。その鮮烈な印象はいまでも残っている。当時このゲームは、やられたら終わり、というのが定説になっていたからだ。

全国初の1000万プレイヤーを目指していた彼。しかしその彼は最初のプレイヤーになることはできなかった。別の天才プレイヤーが、先にノーミスで1000万を達成したのだ。その彼は『グラディウス』においては名を残すことなく消えていった。

いっときマニアの話題から消えかかった『グラディウス』だが、それを再び盛り上げた人物がいる。彼は九州から上京したプレイヤーだった。土地は離れていても、マニア同士は通じるものがある。すぐに溶け込んで楽しくプレイしていたのだが、その『グラディウス』のプレイぶりに関東のマニアたちは目を見張ることとなった。それまで「復活不可能」と思われていた場所で、見事に復活を果たしていたからである。

シューティングにおける「復活パターン」という言葉は、この『グラディウス』において有名になった。この攻略法は、プレイヤーの発想と努力の結晶である。単に優れたパターンというだけでなく、皆を唸らせる美しさがそこにあるのだ。すぐにゲーセンは、復活パターンの講習会場と化した。その復活パターンは、本人の手によって僕が当時関わっていた出版社で録画されている。これがいわゆる「逆さグラディウスビデオ」である。機材の都合で逆さにしか録画できなかったのだ。

九州から来た彼を師匠とし、その技は多くの弟子に伝えられ、分析され、発展していった。ビデオに録画し、図に起こされ、分析されてさらに洗練したものになっていく。

現在でこそ、3周目以降難度が上がらないことを理由に、本作を「簡単」と断じるプレイヤーもいるかもしれない。しかしゲームというものは、そういうものだろうか？　多くのプレイヤーが愛し、情熱を注ぎ込んだ結果、さまざまな攻略パターンが生まれ、認識されていく。「簡単」という認識は、その結果を土台にしていながら、不可欠である経過を無視している。『グラディウス』の理詰めで美しい攻略パターンは、多くのプレイヤーに支えられてできあがったものなのである。

—石井ぜんじ—

GRADIUS

STAGE 03 モアイ Blank Mask

グラディウスの代名詞的なモアイステージ

多数設置されたモアイの口からイオンリングが出るということでユーザーの印象が特に強いモアイステージ。のちのシリーズにも絶大な影響を与えた。

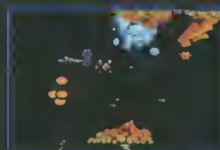
1

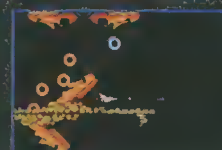
2

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ グラディウス名物、モアイ登場 ～後方から撃たれるリングに注意せよ

モアイは斜め前方、斜め後方にイオンリングを撃ってくる。とくに斜め後方からのリングはくらいやすいので、しっかり見切ろう。
この場所はレーザーで進むか、ダブルで進むか迷うところ。レーザーで行くなら、口を正面に向けているモアイを確実に倒し、無理せず進んでいく。レーザーなら敵機や砲台を壊しやすいので、モアイのリングだけ注意すればいい。
稼ぎたい場合はダブルがお薦め。斜め上に弾が出る性質を利用し、積極的に撃って倒していこう。口を真上に開けたモアイは、ミサイルをまとめて落とせば倒せる。


稼ぎたい場合は、ダブルで積極的に撃ちまくる。パターン化すればかなりの得点差となる。


復活するときは、モアイのリングの死角を利用する。タイミングよく前に出ていこう。

❷ 壊せないチルドを撃つマザー

ボスの手前には、マザーが多量に出現する。マザーが発射するチルドは破壊できないので注意しよう。オプションを縦に広げ、レーザーを撃っていれば点数を稼ぐことができる。やられて装備がない場合は、少し前に出ながら撃つと、追い込まれずにすむ。


マザーはレーザーで攻撃していこう。オプションが4つあれば、どんどん破壊できる。

COLUMN

GRADIUS SOUND

５つの音だけで魅了するグラディウスミュージックの黎明

『グラディウス』がヒットした要因のひとつに、その独特な透明感を持つサウンドの存在が挙げられる。『グラディウス』の基板は、当時ポピュラーだったPSG音源チップ「AY-3-8910」（３音同時発声可能）×２個に加え、音声合成チップ「VLM5030」、コナミ独自のカスタムチップ「0005289」（２音）を搭載していた。VLM5030は『ハイパーオリンピック』や『イー・アル・カンフー』など、多くのコナミ作品で喋った名脇役だが、ゲーム中には使われていない。（事実海外版である『NEMESIS』の基板にこのチップは搭載されなかった）２個の「AY-3-B910」のうち１つは効果音専用のため、BGMが使えたのは5音までである。たった5音だが、その5音が奏でた曲は、多くのプレイヤーに衝撃を与えたのだ。起動時に“モーニング・ミュージック”と呼ばれる曲が鳴り、この曲を聴きたいがために朝一番でロケーションに駆け込むプレイヤーもいた。最初に流れる“Beginning of the History”は軽快なテンポで適度な緊張感を与え、“Challenger 19B5”の透き通った質感で瞬時に魅了される。各面のラストで流れるメロディは、短いフレーズでありながらプレイヤーに極限にも近い緊張感を強いる。その後のステージでも、神秘と畏怖の入り混じるモアイとの遭遇を表現した“Blank Mask”、高揚感のある“Free Flyer”など、全てのBGMが『グラディウス』という宇宙を完璧に演出した。この当時「ステージごとに異なるBGMが流れたゲーム」は少なく、各面の世界観の変化を音で表現したこと自体が「ゲームの進化」だったと言えよう。なお、本作の音楽を担当した東野美紀氏は、後に『幻想水滸伝』シリーズなどを手がけ、現在は育児に大忙しのようである。

—罰帝—

罰帝 PROFILE

さまざまなゲームミュージックのライナーノーツの執筆のほか、ゲームミュージック関連のライティングも手がける。著書に『そうだ、ゲームミュージックを聴こう！』（マイクロマガジン社）などがある。ゲームミュージック界の語り部としてなくてはならない存在。

AC版

ゲーム内名前	曲名
GI BOOT	MORNING MUSIC
GI&GII SELECT MENU BGM	GI&GII SELECT
GI AIR BGM	BEGINNING OF THE HISTORY
GI STAGE 1 BGM	CHALLENGER 1985
GI STAGE 2 BGM	BEAT BACK
GI STAGE 3 BGM	BLANK MASK
GI STAGE 4 BGM	FREE FLYER
GI STAGE 5 BGM	MAZED MUSIC
GI STAGE 6 BGM	MECHANICAL GLOBULE
GI STAGE 7 BGM	FINAL ATTACK
GI BOSS BGM	AIRCRAFT CARRIER
GI GAME OVER BGM	GAME OVER
GI GAME ENDING BGM	ENDING
GI RANKING BGM	HISTORIC SOLDIER

※『グラディウス デラックスパック』の追加BGMを含みます。

X68000版

ゲーム内名前	曲名
GI AIR BGM	BEGINNING OF THE HISTORY
GI STAGE 1 BGM	CHALLENGER 1985
GI STAGE 2 BGM	BEAT BACK
GI STAGE 3 BGM	BLANK MASK
GI STAGE 4 BGM	FREE FLYER
GI STAGE 5 BGM	MAZED MUSIC
GI STAGE 6 BGM	MECHANICAL GLOBULE
GI STAGE 7 BGM	FINAL ATTACK
GI BOSS BGM	AIRCRAFT CARRIER
GI GAME OVER BGM	GAME OVER
GI RANKING BGM	HISTORIC SOLDIER

SOUND EDITOR／東野 美紀



基板を起動させると流れてくる「モーニングミュージック」。ゲームセンターの開店時に耳にしたプレイヤーも多いだろう。

GRADIUS

STAGE 04 逆火山 Free Flyer

V-RAM反転を利用した逆火山ステージ

ステージ1を反転させた通称「逆火山」と呼ばれるステージ。敵の攻撃が激しく、最後のアイアンメイデンの登場も新鮮だった。

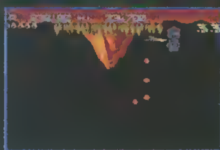




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 上下ひとつずつのハッチ地帯

小さな火山が逆さまについているが、その裏にハッチが設置されている。山の裏に進んで、レーザーで上部のハッチからさきに倒したいところだ。ハッチの手前に砲台があるので、正面にシールドをつけた状態で撃ちにいくといい。ある程度撃ったら下に切り返そう。



上のハッチをさきに攻撃しよう。下に移動するとともに、オプションを縦に広げていく。

❷ 上下ふたつずつのハッチ地帯

上のハッチふたつがやや手前に設置されている。そこで、まず上のハッチからレーザーで狙っていこう。上部のふたつめのハッチを壊しきれなくても、早めに下のハッチを壊しにいくといい。するとオプションが縦に引かれるので、ハッチからの敵に対処しやすくなる。



ハッチをレーザーでタイミングよく壊していく。2周目以降、復活するのに最難関の場所だ。

❸ アイアンメイデンのラッシュ

ステージのラストは、耐久力の高いアイアンメイデンが飛来する。画面左上、火山の山頂よりやや下の位置からレーザーを撃っていればいい。復活パターンの場合は、1速＋ミサイルにパワーアップするのが基本。ジャンパーを撃つためにミサイルは必須といえる。



アイアンメイデンは耐久力が高い。やられて装備のない場合は、連射しないと撃ち負ける。

GRADIUS STAGE 05 触手 Mazed Music

宇宙にうごめく触手のステージ

多数の触手がビックバイパーに向かって襲ってくるステージ。地形のギミックはないが、触手の独特の動きが再現されており、インパクトも強い。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 異様な動きの細胞が行く手を阻む ～ダブルで撃ちまくれ

このステージでは、ピンク色の細胞が多数発生し、触手の先から弾をばらまいてくる。触手の中央には色の違った場所があり、ここにダメージを与えると触手を壊せるのだ。触手を壊すには、レーザーよりもダブルのほうが有効。前衛の編隊でカプセルを調整し、細胞が出てきたところでダブルに変えて撃っていこう。



色の変わった部分を撃つと触手が壊れる。レーザーよりダブルのほうが効率よく倒せるぞ。



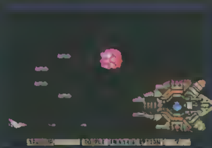
やられてしまった場合は無理せず逃げよう。追いつめられないように注意すること。

❷ アメーバの動きに注意 ～ビッグコア戦も注意

ステージのラストでは、細胞が多数発生する。形式的には敵のラッシュという形になるが、攻撃はさほど変わらない。フル装備であればオプションを前のほうに出して、ダブルでどんどん倒していこう。倒せば倒すほど多く細胞が発生する。ビッグコア出現時には、ピンク色の細胞が残って体当たりしてくるので注意。



ボスの手前では、触手細胞のラッシュとなる。ダブルで撃ちまくって稼いでいこう。



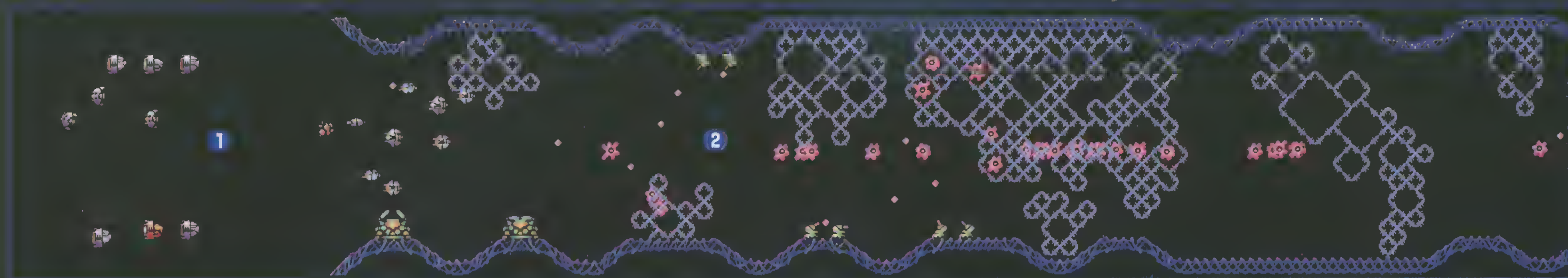
ピンク色の細胞が残った状態でビッグコアが出現。体当たりでやられないようにしよう。

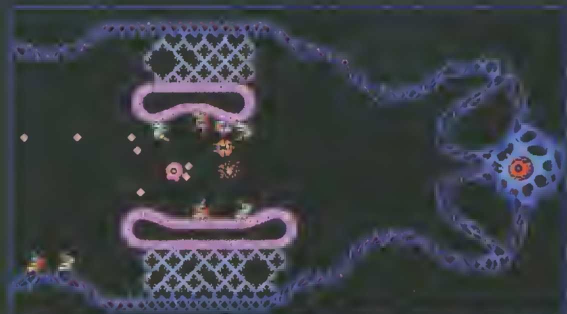
GRADIUS

STAGE 06 細胞 Mechanical Globule

網状細胞とアメーバがうごめく生物ステージ

網の目のように張り巡らされた細胞とゆらゆらとただようアメーバで構成されたステージ。最後にはビッグコアではなく、細胞核が待ち受けている。





※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① しつこく追いかけてくるウスカ

前衛には自機を追尾してくるウスカと、らせん軌道で飛んでくるビーンズの編隊が出現する。ウスカの誘導性能は非常に高いので注意。オプションがついていれば問題ないが、装備が少ないと追いつめられやすい。装備がない場合は、画面上を大きく動き回って逃げよう。



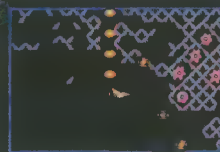
ここから登場のウスカは、後ろに逃がしてもしつこく追いかけてくるので注意したい。

② 誘導してくるアメーバ ～オプションを広げて網を引き裂け

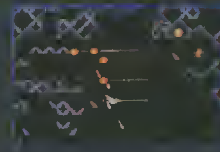
このステージは、撃つと破壊できる水色の網のようなもので覆われている。そこにピンク色のアメーバが潜んでいて、自機めがけて突っ込んでくる。このときアメーバは、網の干渉を受けずに動くので注意。オプションを広げ、できるだけ網を破壊して逃げ場を多くしよう。

数は少ないが、ハッチや砲台も出現する。逃げ場が少ないだけに、弾を撃たれると危険。意識して早めに破壊するように心がけよう。

やられて復活するときは、オプションがないので意外に難しい。色のついたアメーバを狙って壊し、早めにパワーアップしていこう。

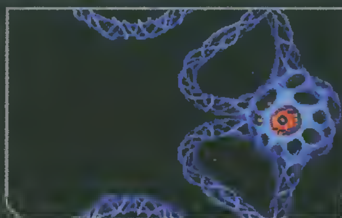


オプションを広げ、網を壊して道を切り開こう。砲台やハッチも逃さず倒していくこと。



赤色の生物体を倒すとエネルギーカプセルを出す。復活でも比較的パワーアップしやすい。

STAGE 06 BOSS 細胞核



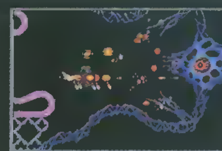
細胞の奥深くにひそむ巨大な核

ビッグコア以外の数少ないボスがこのステージで登場する。地形と一体化しているのが特徴で、周囲から赤い弾を多数発射してくる。中央のコアの様な部分が弱点。赤弾を壊しながら、弱点に攻撃すれば倒せる。

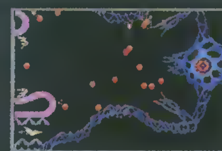
ポイント 5,000PTS　自爆時間 30SEC

ダブルでオプションを広げ、赤弾でひたすら稼ぎまくろう

ボスの弱点は正面にあるので、装備があれば撃ち負けずに倒すことができるはず。余裕があれば、ダブルを使って稼ごう。弱点をダブルの弾で挟むようにして、ダメージを与えないように赤弾を撃ちまくる。復活のときは、オプションをひとつつければ正面から撃ち勝てる。地形の下の部分に潜り込んで弾をかわしてもいい。



ダブルを使って稼いでいこう。正面の弱点にダメージを与えないようにオプションを設置する。



自機をピンクの地形の下に潜り込ませれば、装備がなくても赤弾をかわすことができる。

COLUMN

2段階にわたる"認識システム"が奥深い復活パターンを産む

『グラディウス』といえば、さまざまな長所が思い浮かぶ。だがディープなマニアが魅かれるのは、美しい復活パターンとち密なゲーム性だ。なぜ『グラディウス』の復活パターンは、あれほど美しいのだろうか。

復活パターンが一定になるには、敵が毎回同じように動いてくれないといけない。ランダム要素があまり入ってしまうと、復活パターンは面白くなくなる。だがランダム要素のないゲームは型にはまり、単調で味気ないものになりがちなのも確かだ。

しかし『グラディウス』では、ランダム要素がほとんどないにも関わらず、奥の深いゲーム性が生まれている。それはなぜなのだろうか。そのヒントは、プレイヤーの座標をどのように見て敵が攻撃してくるか、というところにあると思う。

自機の動きを見て攻撃する。そのもっとも単純な例が、自機を狙って弾を撃つ、というものである。しかし狙っているだけでは、常に動いていればやられることはない。プレイヤーに読まれやすくなってしまう。そこで、自機をわざとはずして撃つ弾を混ぜる。これが近年のシューティングの基本概念である。

しかし『グラディウス』は考え方が少し違う。撃つ弾だけでなく、敵がプレイヤーの座標を確認して動くのだ。それがダッカーであり、ハッチから出現するザコである。ダッカーはプレイヤーの近くに来てから止まって弾を撃つし、ハッチから出るザコはプレイヤーの高さの近くまで来てから直角に折り返していく。

このような敵の動きは、1979年ごろのシューティングゲームから始まり、1980年代前半に大ヒットを記録した縦スクロールシューティングを経由して続いてきた伝統的なものだ。かつてのシューティングは現在と違って、大量の弾数を画面に出すことができなかった。また、逃げる敵を撃つという"射的ゲーム"の影響もあり、敵の弾よりも敵本体の動きが重視されたのである。敵はプレイヤーの座標を認識し、軌道を変えて動き、そこからさらに狙って弾を出してくる。

つまり、2段階にわたり、プレイヤーの座標を認識して攻撃してくるわけだ。そのあいだに、ランダムという要素はない。だから毎回同じようにプレイすれば、まったく同じ状況になる。

しかし実際には、それは極端に難しい。人間の手で自在に自機の座標を動かしていくのが80年代以降のシューティングゲームだ。自機の位置が少しでもずれれば、無数の状況が生まれ、思いもかけないやられかたや抜けかたが生まれることになる。

自機を認識して動き、さらに狙って弾を撃つ。それはシューティングが歴史の中から見いだした、ひとつの突き詰められた攻撃システムだ。このシンプルだが絶妙な組み合わせが、あの芸術的な復活パターンを産んだのではないかと思うのである。

—石井ぜんじ—

GRADIUS
STAGE 07 要塞 Final Attack

ゼロス要塞内で繰り広げられるラストバトル

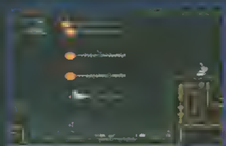
『グラディウス』における最終ステージ。多数出現する敵と細い地形は復活も難しくなっている。「ラスボスは動かない」という伝統を作った。

1
2
3

※マップはPSP版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

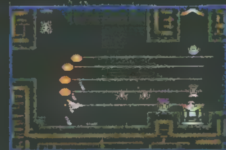
① ダッカー、ザブの攻撃が激しい

要塞の内部に入ると、砲台のほかにダッカー、ジャンパー、ザブなどの敵が出現する。ステージの中盤は、オプションを縦に引いて自機を真ん中の高さにおいておけば安全に進める。2周目以降はザブ編隊の撃ち返し弾に注意。撃ち返し弾を誘導してかわしていく。


背後から突進してくるダッカーに注意。オプションを縦に引いて、レーザーで進んでいこう。

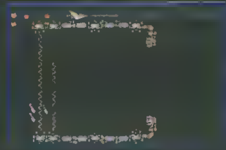
② 4つのハッチ地帯

地形のくぼみに上下4つのハッチが隠れている。オプションを縦に引き、ハッチから生まれる多量のザコ編隊を倒していこう。オプションを上の地形にめり込ませれば、ミサイルを使ってハッチを壊すことも可能だ。2周目以降は、復活がかなり困難な場所となる。

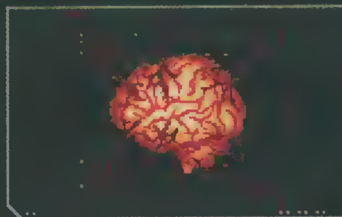

オプションを縦に引き、レーザーでハッチから生まれる編隊をつぎつぎと倒していこう。

③ 巨大な電磁バリアが出現

ステージのラストに近づくと、背後からバリアのような光線を発する物体がやってくる。この中に入ると危険なので、上下の隙間から画面左側に逃げてしまおう。しばらくするとダッカーが登場するが、それまでに中央付近に行ってしまえば弾をかわす必要はない。


中に入りさえしなければさほど怖くない。電磁バリアは最後に左に戻っていくので注意。

FINAL BOSS ゼロスブレイン



抵抗することのない、謎に満ちた敵の中枢

熱い戦いの旅を締めくくるラストに登場するのは、脳の形をした異様なボスだ。この敵はなぜか、まったく攻撃を仕掛けてこない。脳をつなぎ止めている6カ所の接合部分を破壊すると倒すことができる。

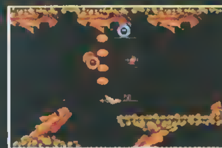
ポイント 0PTS　自爆時間 15SEC

SECRET FACTOR 隠し要素

『グラディウス』の隠し要素は難易度がVERY EASYかIMPOSSIBLE!!に限り、フルパワーアップのコマンドが用意されている。コマンドはもちろん「↑↑↓↓←→←→×○」。スピード1速にレーザー、オプションが4つとシールドが装着される。また、ステージをクリアするたびに使用回数が一つずつ増える。



いきなり使用せず、復活が難しい場所で使うとよい。難易度が高いときは特に有効。



ダブルが有効なモアイや要塞は装備によって苦しい状況になることもあるので気をつけよう。

COLUMN

『グラディウス』に人生を捧げた漢たち

ゲームに対するプレイヤーの愛情は、ときにしてさまざまな形で現れる。コミュニティを作ったりコスプレをしたりというのも、その表現のひとつなのだろう。だが『グラディウス』の場合は、テクニックをマスターし、とことん極め尽くす、というところに愛情表現が向かう場合が多い。

例えば、2周目以降のザブのかわし方である。筆者の知り合いは、このザブを画面の一番下で、左右の動きだけでかわす方法を編み出した。下にパワーアップゲージがあるので、ザブが来るたびに動き、パターン化していけば理論的には可能である。しかし実際には、このパターンのほうが実行が難しい。なによりそんなパターンを使わなくても、彼はよけまくりのパターンをすでにマスターしているのである。それなのに、ぶつかるたびにどの位置にいればいいか調べ、ひとつひとつ組み上げ、最後にはパターン化することに成功したのである。ゲームは趣味の範疇ではある。しかしこれは、趣味の中の趣味、ともいえる遊びであろう。

さらに別の3人組は、『グラディウス』で1億点を達成するというプロジェクトを進行させた。さすがに1億点ともなると、ゲームセンターで達成するのは難しい。そこで基板を持っている人間が集まり、自宅で挑戦することになった。

この挑戦で最初に問題となったのが、熱暴走の危険である。1億点を達成するには、2日以上かかる。ゲームセンターでは問題なく稼働する基板であっても、3日近くプレイし続ければ何が起こるか分からない。そこで原始的ではあるが、扇風機の風を直接当てる、という手段を取ったそうである。

しかし実際にプレイしてみると、思いもかけない問題が起こってきた。42周目(6200万点あたり)で、なぜか貯め込んでいた残機が消失する、といった現象が起きたのだ。無数にあったはずの残機が、なんと6機に。マスタークラスの集まりと言えども、3人の中には若干の腕の差がある。残機があるということでつい油断し、頼りになる九州出身の師匠は雀荘に行ってしまっていた。急いで仲間が連絡をとり、師匠が戻ってくる。もう遅いか……。しかしこのピンチは、なんとか担当プレイヤーの踏ん張りで乗りきることができた。

それ以降彼らを悩ませたのは俗に「256効果」と呼ばれる現象である。トータルの面数が256面になると弾の速さが元に戻るのだ。本来37周目の4面が256面なのだが、実際には35周目あたりから弾速が落ちてくる。とはいえ、敵の難度は3周目のまま。そのため、画面内には撃ち返し弾がたくさん残ってしまう。この現象には、復活パターンを極めた猛者どもも苦労したようだ。

しかし遂に、1億点が達成される瞬間がやってきた。所要時間、67時間28分。210周目の6面で達成。

これを達成したからといって、どうなるわけでもない。これは『グラディウス』を愛するプレイヤーたちの、自己満足にすぎないのかもしれない。

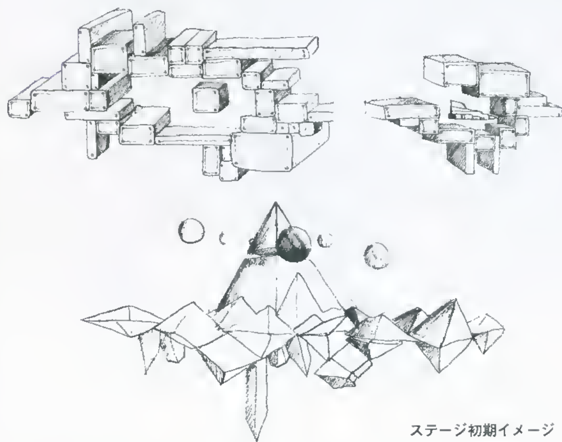
しかし僕らは忘れないでいたいと思う。限られた人生の中で、多くの時間を『グラディウス』につぎ込み、人工太陽の炎より熱く燃えたプレイヤーたちがいた、ということを。　―石井ぜんじ―

GRADIUS INTERVIEW

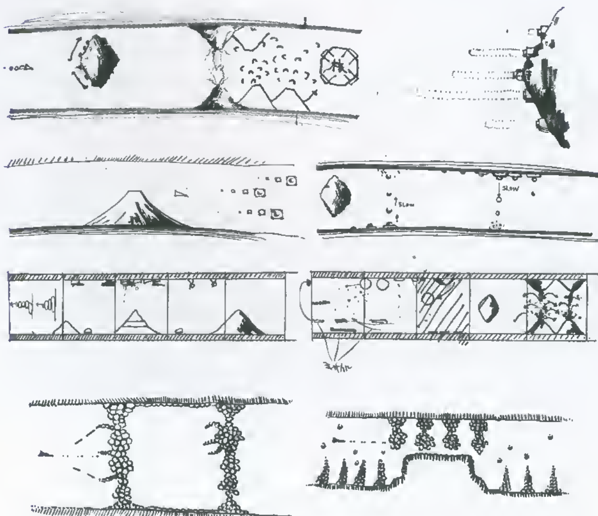
『グラディウス』という世界観の構築

―世界観
もともと『グラディウス』には、ステージごとに異空間へワープしていく、という基本設定があったんです。じゃあ、それぞれのステージをどんなテーマで構成しようか……と話していくなかで、世界の遺跡や神秘的な想像世界などがアイデアとして出てきて。それでモアイやストーンヘンジが宇宙空間の大陸にあるのを想像したら、「これはおもしろいな！」と。それがあの独創的なステージの原点ですね。

―モアイステージ
最初はモアイがただ単に背景としているだけで、あまり面白くなかった記憶があります。でも個人的には、モアイというキャッチーなキャラをどうしても入れたくて……（笑）。このままだとボツになるっていうことで、口からリングを吐かせたり、壊れるようにしてみたりと、背景担当者と一緒にもがいた苦心作です。まあ今思えば、モアイの口からリングなんて「？」って感じですけどね（笑）。


ステージ初期イメージ

―逆火山ステージ
あるときV反転というハード機能を使って、実験的に火山ステージを全て逆さまにしてみたんです。そうしたら思った以上に、「逆さ」というのがいい意味で違和感があって。いかにも宇宙空間らしく見えるし、ゲームプレイも新鮮だったので、「逆火山」のステージとして採用しました。結局、特に仕様書に準じて作ったわけじゃなくて、試しながら、ひらめきながら、いろいろ無駄なことをやった成果の作品なんですよ。まあ、プログラマーの人にはブツブツ言われましたけど（笑）。


ステージラフ

PROFILE
中村健吾
デザイナー。『グラディウス』には企画から参加。基本的な世界観の設定や敵キャラクターを担当。代表作『魂斗羅』、『A-JAX』、『究極戦隊ダダンダーン』ほか

―触手ステージ
遺跡系のステージだけだと全体の構成が地味になってしまうので、もっと異質なものとして、有機的な細胞がうごめくステージを作ろうということになりました。触手ステージに関してはデザイナーよりも、プログラマーの技術力と意地で完成したようなものですね。ディレクター兼プログラマーだった上司が、どうしても細胞らしいステージを表現したいと言っていたんですが、当時のハードでどうやって細胞のプチプチ感やグネグネ感を出せばいいのか、かなり悩んでいました。そんなある日、そのディレクターに「パチンコ玉のようなキャラを用意してくれ」と言われまして。それから確か2日程度で、あのモゾモゾとした動きの触手が出来上がってきたんです。1個1個のパチンコ玉（細胞）がちゃんと計算されて動いていて、そのリアルさ、気持ち悪さ、それにこの短期間での変わりように、みんなビックリ仰天してましたね。でも困ったことに、見た目は強烈で即OKとなったんですけど、それをゲームとして成り立たせるのがなかなか難しかったんです。最初はプレイヤーのほうを向かないわ、弾も当たらないわで、何の役にも立たない敵だったりしました（笑）。今でも若干おバカなところがありますけど、このクセを直してしまうと格段に容赦のない強さになるんで、バランスをとるための配慮と言っておきます（笑）。

―要塞ステージ

言い訳しまくりですが……このへんは最後の最後に手をつけたので全然時間がなくて、ほとんど突貫工事です。電磁バリアなんか、ほとんどプレイヤーの邪魔をする意味をなしてないですよね(笑)、画面の隅に逃げればいいだけですから。本当はバリアの中に入って、いろいろよけさせたりしたかったんですけどね。最後のボスが脳になったのは、とにかく皆が思いもつかないようなものを、という意図ですね。プレイヤーが「えっ、なに、コレ！」と動揺して、そら見たことか１機アウト！　ってシナリオかな。まあ二度三度とは通用しませんが(笑)。ちなみに最終ボスが何もしてこないのは、ここまで行き着くのにもかなりの難度ですから、最後はもういいんじゃないの、という理由ですね……確か(笑)。

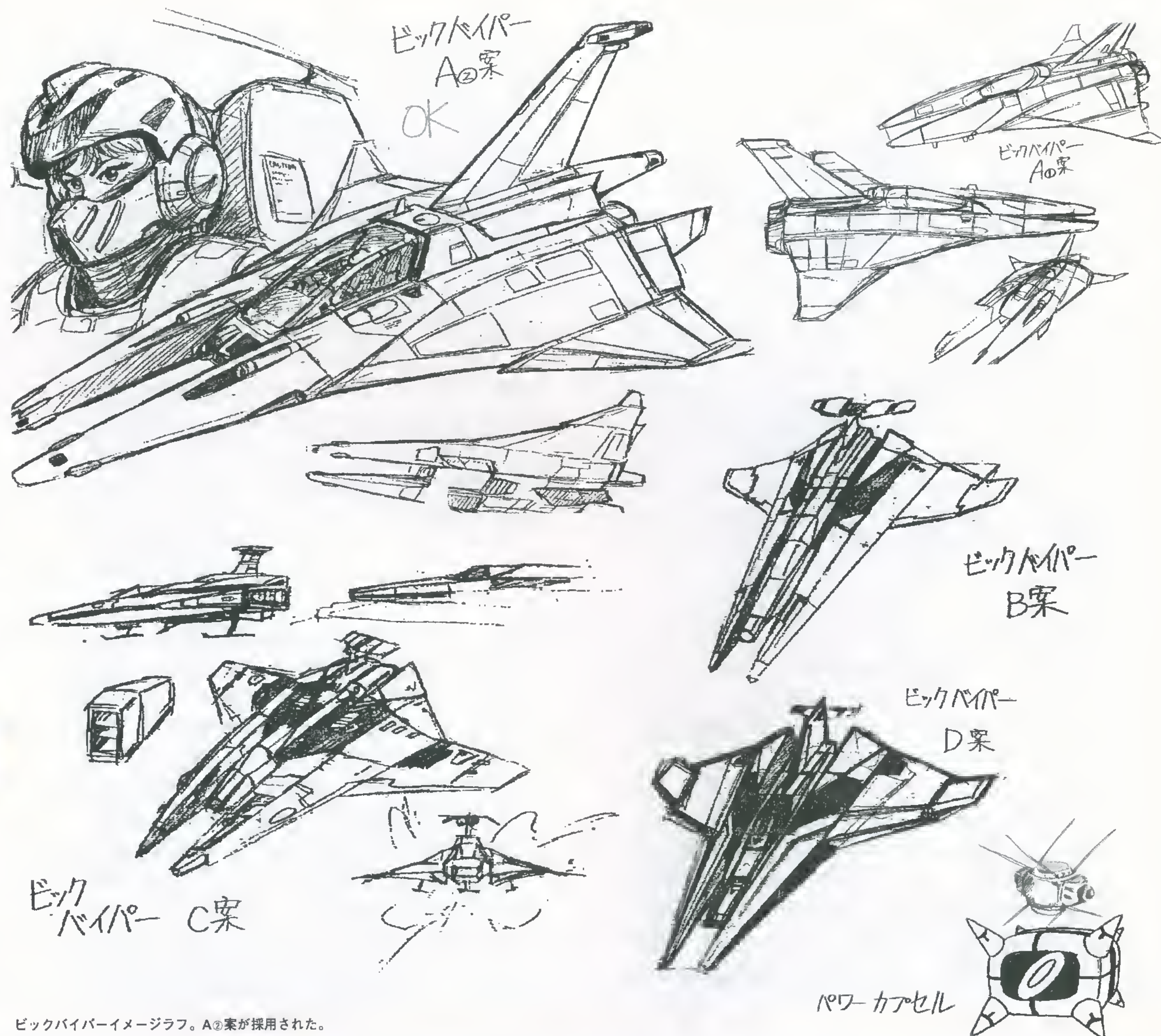
―ビッグコア

『沙羅曼蛇』以降はステージによって違うボスが出てきますけど、『グラディウス』のときにはそういう案はありませんでしたね。ただキャラのデザインについては、いろいろ試行錯誤を経て変わっています。魚のマンボウみたいなデザインとかもありましたね(笑)。ちなみに「ビッグコア」の「ビッグ」は、「ビック」ではなく「大きい」という意味の「ビッグ」です。当たり前ですね(笑)。

『グラディウス』プロジェクトの根幹

―プロトタイプ『グラディウス』

実は開発初期の『グラディウス』は、現在のようなメカキャラメインのゲームじゃなくて、全部生物系のキャラだったんです。ダッカーは確かゴキブリだったりしました(笑)。メカなのにみんなどこか動きが生き物っぽいのは、その名残ですね。でもある日、部内評価があって、そこで他のチームから『グラディウス』のキャラクターが総スカンをくらいまして。それでディレクターに、これはもうデザインを



ビックバイパーイメージラフ。A②案が採用された。

全部変えなきゃダメだと言われました。自分としてはものすごく気に入ってたんですけどね……（笑）、かなりヘコんだ、つらい思い出です。そこからメカキャラメインへ一気に変更するわけですが、困ったことに僕はメカデザインが全然ダメで（笑）。そこで同期のメカが得意な社員から、SFアニメやSF映画の資料集とかを借りまくって、まずは日々模写に明け暮れてました。それに大体1か月ぐらいかかってしまい、途中で上司に「お前なにしてんだ、全然キャラ変わってないやないか！　一体いつになるんや」なんて言われたり（笑）。でも彼がいい人で、そう言いつつもさらに1か月待ってくれて……2か月目からようやく今のメカデザインを描き始めて、住み込み数週間で完成にこぎつけました。今思えば、4か月もかかって作った生物系キャラはなんだったのか!?　って感じですね（笑）。ともあれ、地獄から救ってくれた同期兼アドバイザーの彼には感謝しています。

—開発期間

試行錯誤の期間を含めても……確か1年もないですね。8か月くらいかな。私が開発チームに参加したのが6月頃で、それから4か月間くらい黙々と生物系のキャラクターを描いてたんですが、お話したとおり途中で全部ボツになって（笑）。当然、キャラがやり直しになるとプログラムも遅れるので、現在のような形になったのはもう12月頃ですね。それからロケテストをして、2月か3月くらいにアップしたと思います。ただ『グラディウス』は試行錯誤するだけの期間を持たせてもらったぶん、これでも当時としては少し長いほうだったかもしれませんね。

—開発チームの人数

メインチームは私を入れて5人です。プログラマーが2人とデザイナーが3人ですね。私がキャラクターを担当して、他の2人は背景を担当していました。サウンドやハードの人たちは別の部署でしたね。

—『グラディウス』というタイトル

企画書の仮題は確か『スクランブル2』でした。『グラディウス』というタイトルに決まったのは、もう制作も後半になってほとんど形が見えてきたときに、そろそろタイトル決めないとインストカードも作れないね、という話になったのがきっかけです。実は『グラディウス』の名づけ親は、私にいろいろとメカデザインのことを教えてくれた例の同期なんです。ネーミング会議でいろいろ案を出し合っていたときに、彼があるSF映画のタイトルを参考にして考えた造語でした。他にも多くの候補がありましたが、とにかく言いやすくて、印象に残るフレーズを大事にしていた記憶があります。それと、なんでもいいから「ガギグゲゴ」とかの濁点をムリヤリ入れようと……なんか、そのほうがかっこいいじゃないですか（笑）。

—『GRADIUS』というスペル

「短剣」という意味の「GLADIUS」がありますが、別に意図したものではなく、全くの偶然です。数年してから「この短剣のことじゃなかったの？」みたいなことを言われて初めて気づいたくらいで、偶然とは言えかなり驚いた記憶がありますね（笑）。

—ビックバイパー誕生の経緯

ビックバイパーのデザインはもともと、某SF映画に出てくる宇宙船がモチーフです。先端が二股に割れているのはそのせいで、これを聞いたら何を参考にしたかわかる人がいるかもしれませんね（笑）。名前の由来は、自機とオプションがフォーメーション（編隊）を組むことから、戦闘機のV字編隊を意味する「ビック（VIC）」。それに、オプションの動きが蛇のように見えることから、「毒蛇」という意味の「バイパー（VIPER）」を加えてビックバイパーと、私が名づけました。ちなみに「大きい」という意味の「ビッグ（BIG）」ではありません（笑）。

—グラフィックについて

特に意識していたのは、当時絶大な人気のあった縦スクロールシューティングです。光と影の表現が当時としては素晴らしく立体的で、その洗練された世界観にはいやでも影響を受けてましたね。『グラディウス』ではそれを意識しつつも、自分なりの世界観を出すつもりで、光や影、色のつけ方にはこだわって制作していました。あと細かい話ですけど、バックに流れてる星も遠くはゆっくり、手前は速く流したりして、平面的に見えがちな宇宙空間を、少しでも立体的に見せようと工夫しています。当時のその他のシューティングも、仕事が終わった後によくディレクターと一緒にゲーセンに行って、敵や自機の軌跡を全部メモって参考にしたりしてましたね。昔は結構地道なことやってました（笑）。

—メーター式のパワーアップシステムについて

最初は『沙羅曼蛇』のように、カプセルを取ったらすぐにパワーアップするという案もありました。ただ、それではなんか新しくないというか……もっとユーザーの意思で、自由に武器を選択できるシステムはないだろうか？　という課題があったんです。また、当初カプセルを出すのは赤い敵だけだったんですが、途中から編隊を全滅させたときも、ご褒美としてカプセルを出そうということになりまして。ただそうするとカプセルがたくさん出るので、1個取っただけですぐパワーアップすると破綻してしまう。では、リスクをおかしてたくさん集めたカプセルを、どうパワーアップに活かすのか？　その2つのポイントに絞って、アイデア出しとテストプレイを繰り返していき、今のパワーメーターシステムに落ち着きました。

—レーザー

まず今までのゲームにはない、映画に出てくる光線銃のようなレーザーにしたいっていう、漠然とした目標がありまして。それをなんとか実現できないかと、ディレクターが

必死になって取り組んだ結果の産物ですね。デザイナーの私たちは触手のときと一緒で、ただただ見守るだけでしたから（笑）。当時はレーザーが画面の端から端までビューって伸びるのが、本当にすごかったんです。もう鳥肌モノでした。ただ、レーザーをオプションの数に全部対応させせないといけないんで、処理的にも、ゲームバランスの調整にも、その後苦労されたようです。

—オプション

開発当初のバージョンでは、ビックバイパーはタツノオトシゴみたいなデザインだったんです。オプションはなんとその子供という設定で、まるでカルガモの親子みたいでした（笑）。個人的には、それはそれでユニークで面白かったんですが……ただ仕様的な観点から、そのデザインには問題があることがわかりました。つまり、オプションをそういう物質的なものにしてしまうと、地形などに当たったとき、当然消えてなくなるべきなんですね。でもそれではあまりに難しすぎて、オプションの魅力が失われてしまう。そういうわけでデザイナー泣かせなオプションは（笑）、今のようなエネルギー物質になったんです。親が通った軌跡を子が追うというオプションの動きも、プレイヤーがいろいろな形（フォーメーション）を作れる自由度があったほうがいいということで、これまたいろいろ試行錯誤して、数十タイプあった中から今のタイプになりました。

—バリアはなぜ「？」

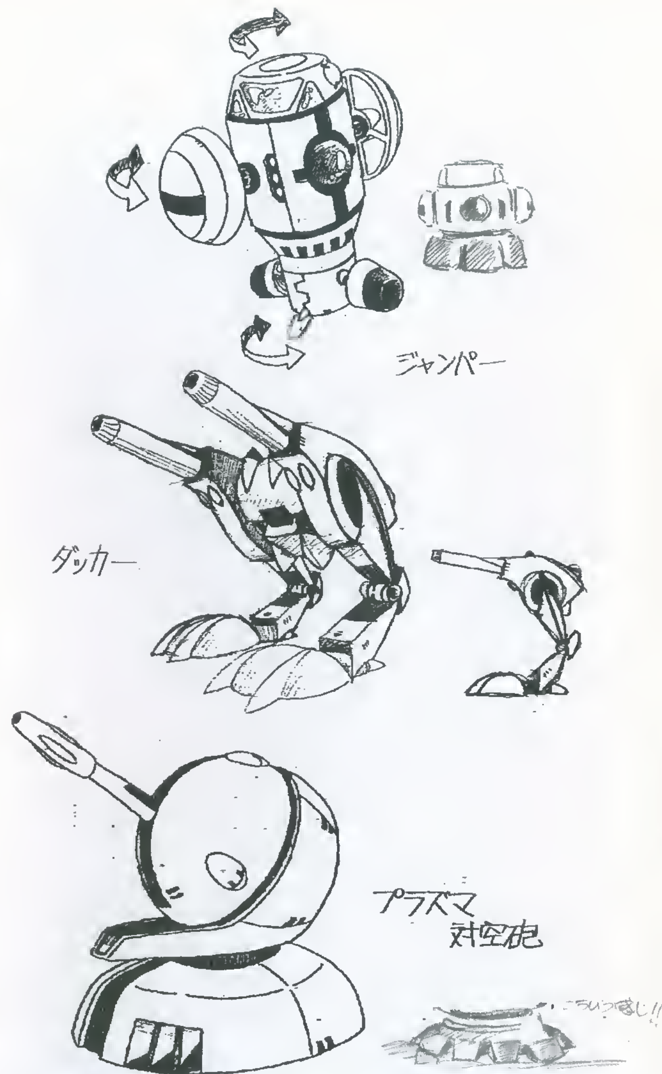
実はあそこは、本当はバリアだけじゃなくて、いろいろ変わる予定だったんだと思います。その名残で「？」になってるんですね。結局はバリアだけになってしまいましたが……。不完全なところが多くて、ユーザーの皆さんには申し訳ないです（笑）。

—社内でのテストプレイ

当時はうちのチームに限らずどこもそうでしたけど、みんな泊まり込みで、家に帰るのは風呂に入るか着替えるかだけと、ほとんど会社に住んでました（笑）。だからテストプレイはかなりやりましたよ。当時のバグチェックは、社員みんなで協力し合いながら、24時間ローテーションを決めてやっていたんです。それですごかったのが、重要なバグを発見した人にはなんとビデオデッキがもらえたんですよ！　バグにもA、B、Cなどのランクがあるんですけど、Aランクのバグを出した人にはその場で「はい！　ビデオあげます！」って感じで（笑）。その時代に十数万くらいする新品のビデオデッキが、バグチェック会場に山積みにされてたものだから、もうみんな目の色変えちゃって（笑）。8時間くらいして「はい交代～」って言われてもみんな「イヤダーッ！」（笑）。そうこうするうち何周もできるくらい上達して、眠気で半分朦朧とした意識でも、弾を避けてるような人もいましたね（笑）。「オマエもうやばいんちゃうか、寝たほうがええで」って言っても、なぜかレバーだけは離さないという（笑）。

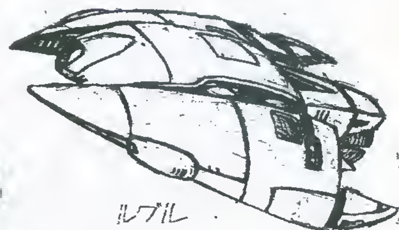
—ロケテストでの反応

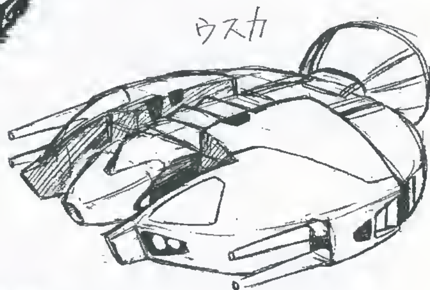
ショットとミサイルに、パワーアップのボタンを加えた時点で3ボタンになったわけですが、当時隣にいた『ツインビー』のチームから「これは（3つのボタンでプレイするなんて）、とてもできないよー」と言われて（笑）。ロケテストにもみんな「正直、ちょっとこれはつらいかな」と思いながら臨んだ覚えがあります。で、案の定ロケテストでは、スピードが遅いまま一度もパワーアップせずに火山まで行っちゃう人がいたりして（笑）。結局すぐゲームオーバーになって、「なんだ、このクソゲーは!!」という感じで、テーブル蹴って出ていっちゃう。そんなお客さんをかなり見かけたものですから、さすがに「これはまずい！」と、すぐに開発スタッフお手製のインストカードを作って、懇切丁寧にパワーアップ方法を説明したりしました。それでも（その

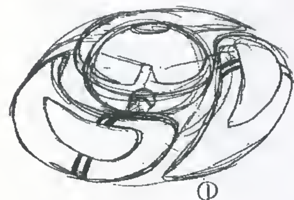


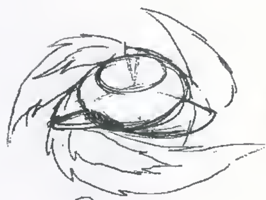
敵イメージラフ ①

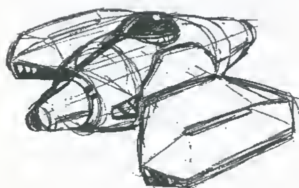




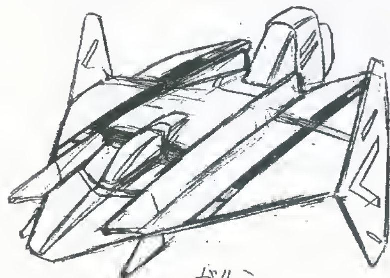


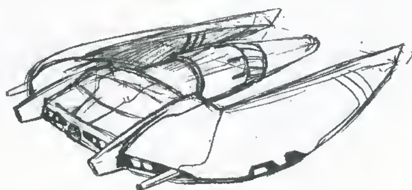


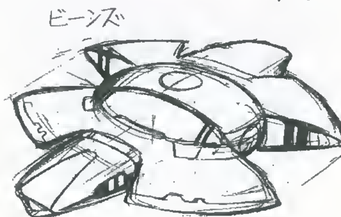












敵イメージラフ ②

インストカードを）見てくれないんですよね、基本的には（笑）。でもそのうち気がつく人も現れて、徐々に慣れていって、上手い人が出てきて、周りにギャラリーがついて……そこからグンと人気が上がりましたね。今思えば、何やるにしても順調にいった覚えのないプロジェクトでしたね、本当に（笑）。

―一千万点プレイヤーの登場

そこまでやり込まれるとは、全然想定していませんでした。ただ当時の社内でも、休み時間にプレイする人は多かったですよ。テーブル筐体に向かう人が途切れなくてね……。昼休みにご飯食べに行くと、必ず誰かしらやってるんです。で、昼休みが終わって午後の仕事がスタートしても、他のチームの先輩がプレイしている。早くどいてもらってそこで作業したいのに、ゲームに熱中しちゃってなかなかどいてくれない（笑）なんてことが、よくありましたね。作っていた自分としては、テストプレイの段階から、何かしら惹きつけるものがあるゲームだというのは感じてましたし、みんなも喜んでバグチェックやってましたよ（笑）。高取（『グラディウスII』プログラマー）とかも、もう好きで好きでしょうがないらしく、暇さえあればやってたような記憶があります（笑）。

―ボツになったアイデア

細胞ステージのアイデアで、微少な細胞がプレイヤーにとりついてだんだん重くなり、身動きがとれなくなるというのがありましたね。あと、結晶ステージというアイデアがあって結局ボツになったんですが、これは『グラディウスII』で復活しましたね。実際にプログラム上で試してダメになったものも含めると、ボツアイデアはごまんとありますよ。ちなみにビックバイパーも50機は下らないくらい、表示動作後にボツってますね（笑）。

—性別と星座を入れられるランキング

これは私のほかにいたデザイナー2名が女性だったということも一因ですね。「ランキングどうする？」って話になったときに、普通なら開発も終盤なんで、得点がボンボンっと出て終わりとなるんですが、やっぱり少しでも今までにない要素を入れようということになりまして。そこで、宇宙を舞台にしていることだし「星座入れられるようにするのはどう？」と。まあ、当の私が最初から星座を入れたかったんですけどね（笑）。

「空中戦」のルーツ

—サウンドについて

私からサウンドのスタッフに、イメージとしてリクエストした曲が何曲かありまして。おもに80年代の洋楽とかなんですけど、空中戦の前奏部分なんかは、そこから採用された記憶がありますね。曲をリクエストするときはサウンドデザイナーにいくつかテープを渡して、そこから彼らはゲーム画面を見ながら、自分のイメージをふくらまして作曲していきます。『グラディウス』の音楽や効果音に関しては、当時の開発スタッフもみんなすごい気に入ってましたよ。フレーズを聞いただけでどのステージかすぐ頭に浮かぶほど、強烈な印象を持つBGMはなかなか少なかったと思います。どの曲も大好きですが、やっぱり一番は、自分のリクエストから採用された空中戦BGMですね。

『グラディウス』という宇宙を創造して

—以後のシリーズ作品について

ファミコン版の『グラディウス』はやりましたよ。最近のシリーズについては、くまなくプレイしているわけではありませんが……と言うよりもう、自分のスキルでは限界ですね（笑）。でも今まで途切れずにシリーズが継続されていることには、DNAが受け継がれているような感銘を受けます。

—グラディウス制作の感想

これだけ著名なタイトルになるとは全然思ってませんでした。とにかく当時は、「どうせ作るんだったら、他にはない新しいものを作ろう！」という思いだけでしたね。そして当時は幸いにも、それができる環境があったように思います。いろいろ挑戦して作り上げた、プログラム、音楽、キャラクター、ハード特性、それぞれの独創性が認められたんだと思います。個人的にはつらい思い出がほとんどのプロジェクトでしたが、ユーザーの皆さんに喜んでいただいたことで、完全に報われました。ロケテストでインカム1位をとった夜、ラーメン食いながら先輩に「自分たちの作品は間違ってなかったな」と言われて、泣きそうになったことを今も鮮明に憶えています。自分の中では「ああしておけば良かった」みたいな後悔もありますが、その当時の最大出力は出し切ったタイトルでした。右も左も全くわからないまま、好き勝手やらしてもらった会社や先輩方には、とても感謝しています（笑）。

—もし新作の『グラディウス』を作ることになったら？

そうですね……ゲームじゃないんですが、スケール感のあるスペースオペラ、映画『グラディウス』をチャンスがあれば作ってみたいですね、もちろん実写版で。ただまあ、脳ミソはさすがにボツだろうなぁ（笑）。


OBJセットの一例。実際のゲームでは未登場のグラフィックなどが確認できる。



GRADIUS II
GOFERの野望

S T O R Y

今から２年前、惑星グラディウスは突如として
現れたバクテリアンからの攻撃にさらされていた。
苦戦を強いられていたグラディウス軍は、
最後の手段として超時空戦闘機ビックバイパーの
発進を決意した。
敵の真っただ中に飛び込んだビックバイパーは
壮絶な死闘の末、バクテリアンの中枢、要塞ゼロスを
壊滅しグラディウスに勝利をもたらした。

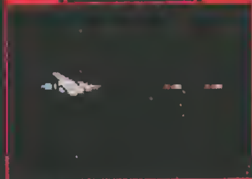
そして今、バクテリアンの猛威はふたたび
惑星グラディウスを襲った。
新たなる敵、特殊部隊ゴーファーの攻撃が始まったのだ。
グラディウス軍はただちに指令を出した。

ビックバイパー、発進せよ！

GRADIUS II SYSTEM

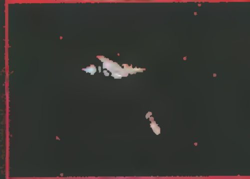
CONTROL

ショット



初期段階では画面上に2発撃てるショットを発射。選んだタイプやパワーアップに応じてさまざまな攻撃ができる。

ミサイル



ボタンを押すと、自機またはオプションからミサイルを発射する。ミサイルの種類は自機のタイプによって異なる。

パワーアップ



カプセルを取得すると、画面下部のゲージが光る。ボタンを押せばカプセルの数に応じたパワーアップができる。

自機の当たり判定

※当たり判定の図は、あくまで目安として表現しています。

NORMAL



SMALL



自機の形に合わせ、横長に当たり判定が設定されている。斜め後方からの弾には当たりやすいので注意しよう。ショットの当たり判定は、自機の当たり判定よりやや広め。イオンリングなど、自機の横から体当たりしてくる敵を破壊することができる。

COLUMN

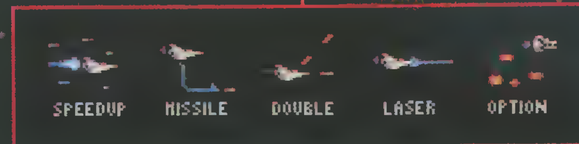


シールドとフォースフィールドの違い

フォースフィールドは、『グラディウスII』から登場した新たなシステムだ。シールドの16発に比べ、フォースフィールドは3発と、耐久力はかなり少ない。しかし後方をカバーできないシールドと比べ、全体をカバーできるのは有利だ。またフォースフィールドが消えるまではタイムラグがあるので、その間に地形を通り抜けることができる。

POWER METER SELECT

TYPE 1



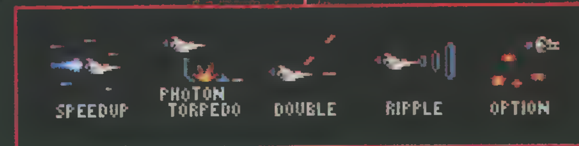
『グラディウス』と同じ装備。レーザーとダブル、ミサイルで構成。レーザーが弱体化しているため、上級者向きの装備。

TYPE 2



スプレッドボムは威力が高いが、敵弾が見にくくなる。ダブルがなく、上部の壁にいる敵は撃ちにくい装備になっている。

TYPE 3



威力の高いリップルレーザーとフォトントーピドーの組みあわせ。ミサイルに貫通力があるので対地戦に優れている

TYPE 4



2-WAYミサイルは地形を這わないが、上部のハッチを楽に壊せるので優秀。リップルレーザーと合わせれば、かなり強い装備だ。

GRADIUS II ENEMY LIST

JT-16	JT-16	100PTS
JT-16S	JT-16S	100PTS
VF-88A ダッカー	VF-88A DUCKER	100PTS
アノゼル	ANOZEL	100PTS
アメル		100PTS
アロリスト		100PTS
イオンリング	ION RING	100PTS
ウロリスト		100PTS
エイフォン	AIFON	100PTS
オプションハンター	OPTION HUNTER	− PTS
カーストダッカー	CARST DUCKER	100PTS
ガーリン	GARLIN	500PTS
キィ	KEY	500PTS
キル	KILL	100PTS
グゴル		0PTS
クシャラル	KSUARRL	100PTS
ザブIII	ZABU III	100PTS
ザルク	ZALK	100PTS
ズィーミン	ZMIN	500PTS
スロリスト		100PTS
セゾル	SEZOLL	100PTS
ゼノフォン	ZENOFON	100PTS
セフォン	SEFON	100PTS
デス・モール	DEATH MOLE	100PTS
トラスト	TRUST	0PTS

ファイヤードラゴン	FIRE DRAGON	3000PTS
プチモアイ	PUCHI MOAI	100PTS
ヘル	HELL	0PTS
ホッピングモアイ	HOPPING MOAI	500PTS
メクシュリオン	MEKSURION	0PTS
モアイ	MOAI	100PTS
モイドH	MOID H	500PTS
ライディーン	RYDEEN	100PTS
ローパー	ROPER	− PTS
ロゴリスト	RGOLIST	100PTS

※機種によって、同じ敵に別の名称が設定されている場合があります。

●ガーリシ(GARLIN):X68000版では「ガトゥ(GATU)」 ●キィ(KEY):ファミコン版では「ナリン」 ●トラスト(TRUST):ファミコン版では「コゲル」

●モイドH(MOID H):X68000版では「プミィ(PUMI)」 ●ライディーン(RYDEEN):ファミコン版では「ゾルク」 ●ローパー(ROPER):ファミコン版では「デスハンド」

GRADIUS Ⅱ

STAGE 01 人工太陽 Burning Heat

膨大な熱と火をまとうドラゴンと人工太陽

第1ステージにして縦への無限ループと巨大な人工太陽、火の中から生まれるドラゴンとインパクトあるステージ。ラストのフェニックスも必見。

❶ オプションからさきにパワーアップ

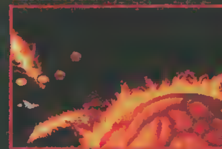
最初は前衛のザコ編隊が飛来してくる。ここは確実に倒し、パワーアップしていこう。スピードを2～3速までアップしたら、オプションをつけていくのが一般的。オプションがあればこの先に出現する火竜を倒しやすい。TYPE1～2ならレーザーも火竜に効果的だ。



スピードアップしたら、つぎにオプションをつけていこう。ミサイルより優先していく。

❷ 囲んでくる火竜に注意 ～火の弾を撃ってカプセルを入手

このステージでは、大小の人工太陽の中から、火竜がつぎつぎと出現する。火竜は口から火の弾を吐き、くねって動きながら体当たりを仕掛けてくる。まずここでは、画面が上下につながっているところに注意しよう。気づくと火竜に囲まれ、押し潰されてしまうことがある。慣れるまでは深追いせず、画面の右側に抜けていったほうが無難だ。火竜の吐く火の弾を壊すと、カプセルを出す場合がある。火竜をすぐに倒さず、吐いてくる弾だけを撃っていれば早めにパワーアップしていくことができる。1匹の竜から複数のカプセルを取得することも可能だ。



火の竜は自機を取り巻いて押し潰そうとしてくる。左端でぎりぎりまで撃つのは危険だ。

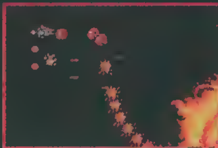


弱点の口の中に撃ち込まないよう、火の弾だけを撃っていく。そうすればカプセルが出る。

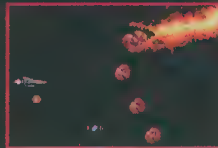
※マップはPSP版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全機セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

③ 火竜を撃ちまくって稼ごう ～出現ポイントは決まっている

慣れてきたら、火竜を撃ちまくって稼ぐことを考えよう。火竜は倒せば倒すほど多く出現するため、速攻で倒せば点数が跳ね上がっていく。また、火竜の出現ポイントは完全に決まっている。パターン化して倒していくことにより、確実な高得点が望めるのだ。パターンは人それぞれ。最初のポイントで火竜を2匹倒し、上へ……というように、自分がやりやすい動きを決めていく。また、青カプセルでも火竜を倒せるので覚えておこう。ちなみに2周目以降は飛躍的に出現する火竜の数が増える。稼ぎやすいが、その反面囲まれる危険も増えるので注意。



火竜は一匹3000点。十数万点稼ぐことができるはずだ。どんどん撃って倒していこう。



青のカプセルを使っても火竜を倒すことができる。パターンに組み込めれば理想的。

④ ボス前のザコ編隊ラッシュ

ステージ1では、火竜のほかにザコの編隊も出現する。自機がパワーアップすると、編隊の攻撃レベルが上がって弾を撃ってくるので注意しよう。とくにボス前の広い空間では、ザコが多量に出現する。画面を縦にスクロールさせず、慎重に撃っていったほうがいい。



画面を上下にスクロールさせると、後方から弾を撃たれやすい。十分に気をつけよう。

GRADIUS Ⅱ

STAGE 01 人工太陽 Burning Heat

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 01 BOSS フェニックス



俊敏な動きを見せる不死鳥

炎でできた、巨大な鳥の形をしたボス。前後に素早く動きながら、青色の7-WAY弾と壊せる炎の弾を撃ってくる。7-WAYの弾は高速なので注意。弱点は頭の部分で、ここに攻撃を集中させれば倒すことができる。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 50SEC

7-WAY弾の当たらない場所をキープせよ

ボスは前後に素早く移動する。そのため、前に出すぎると体当たりされるので注意しよう。7-WAYの高速弾は、ボスのアゴの下あたりの高さにいれば当たらない。この位置をキープして撃ち込んでいこう。装備があれば、速攻で倒すパターンがある。出現直後に画面の上にはりついて、オプションを横に並べて撃ち込もう。



鳥のアゴの下の高さが、7-WAYの当たらない位置だ。ここをキープして動こう。



横一列にオプションを並べてミサイルを撃ち込めば、一気にボスを倒すことができる。

GRADIUS II SOUND

AC版

ゲーム内名前	曲名
GII DEMO BGM	TITLE DEMO
GII EQUIPMENT BGM	EQUIPMENT
GII AIR 1 BGM	TABIDACHI
GII STAGE 1 BGM	BURNING HEAT
GII BOSS BGM	TAKE CARE!
GII AIR 2 BGM	A SHOOTING STAR
GII STAGE 2 BGM	SYNTHETIC LIFE
GII STAGE 3 BGM	CRYSTAL WORLD
GII STAGE 4 BGM	A WAY OUT OF THE DIFFICULTY
GII STAGE 5_1 BGM	THE OLD STONE AGE 1
GII STAGE 5_2 BGM	THE OLD STONE AGE 2
GII STAGE 6 BGM	MAXIMUM SPEED
GII STAGE 7_1 BGM	GRADIUS I BOSS THEME
GII STAGE 7_2 BGM	SALAMANDER BOSS THEME
GII STAGE 7_3 BGM	FIRE DRAGON
GII STAGE 8_1 BGM	INTO HOSTILE SHIP
GII STAGE 8_2 BGM	SHOOT AND SHOOT
GII STAGE 8_3 BGM	THE FINAL ENEMY
GII ENDING BGM	FAREWELL
GII GAME OVER BGM	GAME OVER
GII GAME NAMING BGM	RANKING

X68000版

ゲーム内名前	曲名
GII DEMO BGM	TITLE DEMO
GII EQUIPMENT BGM	EQUIPMENT
GII AIR 1 BGM	TABIDACHI
GII STAGE 1 BGM	BURNING HEAT
GII BOSS BGM	TAKE CARE!
GII AIR 2 BGM	A SHOOTING STAR
GII STAGE 2 BGM	SYNTHETIC LIFE
GII STAGE 3 BGM	CRYSTAL WORLD
GII STAGE 4 BGM	A WAY OUT OF THE DIFFICULTY
GII STAGE 5_1 BGM	THE OLD STONE AGE 1
GII STAGE 5_2 BGM	THE OLD STONE AGE 2
GII STAGE 6 BGM	MAXIMUM SPEED
GII STAGE 7_1 BGM	GRADIUS I BOSS THEME
GII STAGE 7_2 BGM	SALAMANDER BOSS THEME
GII STAGE 7_3 BGM	FIRE DRAGON
GII STAGE 8_1 BGM	INTO HOSTILE SHIP
GII STAGE 8_2 BGM	SHOOT AND SHOOT
GII STAGE 8_3 BGM	THE FINAL ENEMY
GII ENDING BGM	FAREWELL
GII GAME OVER BGM	GAME OVER
GII GAME NAMING BGM	RANKING
GII LOADING BGM	LOADING

SOUND DIRECTION／S.TASAKA
M.FURUKAWA
K.MATSUBARA
S.FUKAMI

音声	対訳
SPEED UP	スピードアップ
MISSILE	ミサイル
2-WAY MISSILE	ツーウェイミサイル
SPREAD BOMB	スプレッドボム
PHOTON TORPEDO	フォトントーピドー
DOUBLE	ダブル
TAIL GUN	テイルガン
LASER	レーザー
RIPPLE LASER	リップルレーザー
OPTION	オプション
SHIELD	シールド
FORCE FIELD	フォースフィールド
Destroy them all.	敵を殲滅せよ
Shoot it in the head.	頭を狙え
You shall never return alive.	生きて帰ることはできまい
Shoot it in the eyes.	目を狙え
I'll bash you down.	粉々にしてやろう
Destroy the core.	コアを破壊せよ
You shall be crashed.	お前は叩きつぶされるだろう
You can't go any further.	これ以上進ませはしない
Shoot it in the mouse.	口を狙え
I am the strongest.	私は最強だ
I am just a small portion of the empire Bacterian.	私はバクテリアン軍の一部にしか過ぎない
You need some practice.	もっと練習が必要だ

※上記はAC版の音声です。

ステージ構成を意識した緻密な曲の集合体

『沙羅曼蛇』や『ライフフォース』、MSX『グラディウス２』を経て、ついに登場した正当なる続編『Ⅱ』。音楽担当はプロフェット深見／古川もとあき／松原健一の３氏。「ツイン16」（16ビットCPUであったX68000を２個搭載していることが名前の由来）というシステム基板で動作し、同システムで供給されたタイトルは『魔獣の王国』『ハードパンチャー』などがある。音源面でも前作より大きく進化し、ヤマハのFM音源「YM-2151」をメインに備え、カスタムADPCMチップ「007232」がサンプリングされたオーケストラヒットやコーラス、キレの良いドラムなどを鳴らしていた（パワーアップ時の音声などは「uPD7759」が担当）。これらの音源の進化は、インパクトのあるタイトルデモに合わせて響く“Prelude of Legend”と、装備選択時に流れる“Invitation”を聴くだけですぐに体感できるだろう。そして“TABIDACHI”から“Burning Heat”へと流れる展開は、画面に映し出される人工太陽の姿と共にプレイヤーを熱くさせた。ステージ2以降の空中戦でBGMが“A Shooting Star”に切り替わる点や、モアイステージの“The Old Stone Age”においてステージの前半と後半で曲のテンポが変化する演出などでも、前作からの進化を認識できる。余談だが、ステージ２の“Synthetic Life”はMSX『グラディウス２』の没曲をリメイクしたものであったり、後年登場したファミコン版では“Take care!”と“The Final Enemy”の鳴る場面が逆になっているなど、興味深いトリビアが多いのも『Ⅱ』の音楽の面白さだ。―罰帝―

『沙羅曼蛇』『ライフフォース』に続き音声合成を収録した本作。パワーアップをはじめとした基本的な音声はほとんど網羅している。ステージごとに一言あるのが印象的。

GRADIUS Ⅱ

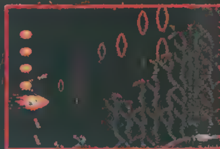
STAGE 02 エイリアン Synthetic Life

独特の硬質感をもつエイリアンステージ

およそ縦2マップ分で構成されたエイリアンステージ。グロテスクな触手など『沙羅曼蛇』を思わせるような雰囲気になっている。

❶ フル装備へとパワーアップ

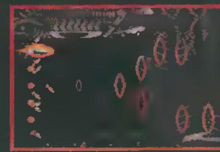
まず前衛の敵編隊が出現。順調にパワーアップしていけば、ここでオプション3個にミサイルまでは装備できるはず。その後はフォースフィールドを取ってもいいし、自信があればオプションを4つにしてもいい。らせん軌道を描く敵は多めに弾を撃つので注意。



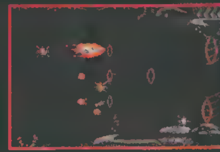
フォースフィールドを張ると攻撃がやや激しくなる。気にせずパワーアップしていこう。

❷ 網のような地形がプレイヤーの邪魔をする

このステージでは、網のような壊せる障害物が存在する。この網は弾を貫通しないが、自機の動きが制限されることになる。オプションを利用して、できるだけ破壊しながら進んでいこう。通路が大きく上中下に分かれているが、上か中央を進んでいくのが比較的楽なルートだ。そこから少しずつ下に降りていこう。網の中にまぎれて、砲台やハッチ、戦闘機などが出現する。できれば倒したほうがいいが、無理してフォースフィールドなどを削られないように注意。さほど多く弾を撃ってくるわけではないので、あせって撃ちにいかなくてもいい。



網のような地形があるので、縦に大きく移動できない。オプションを利用して撃っていく。

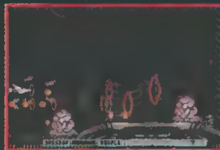


広いルートを選んで進んでいこう。上または中央のルートが比較的楽に進めるはずだ。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

③ 地形から生える不気味な触手 ～撃ち込んで長さを縮めろ

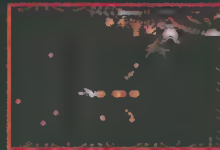
ステージの後半にさしかかってくると、地形の上下から触手が生えている場所にさしかかる。この触手は倒すことができないが、撃ち込むことで長さを短くすることができる。オプションを利用して長さを縮めながら、その根元にある砲台をミサイルで倒していこう。TYPE1か2であれば、レーザーワインダーのテクニックを使って砲台を倒すことも可能だ。2周目以降は撃ち込んでも触手が縮みにくくなる。触手に気を取られて、ザコや砲台の撃ち返し弾をくらわないように注意しよう。



上下どちらかの触手を集中して撃つ。少し引っ込ませてから、砲台などを始末しよう。

④ 卵から生まれたエイリアンが殺到する

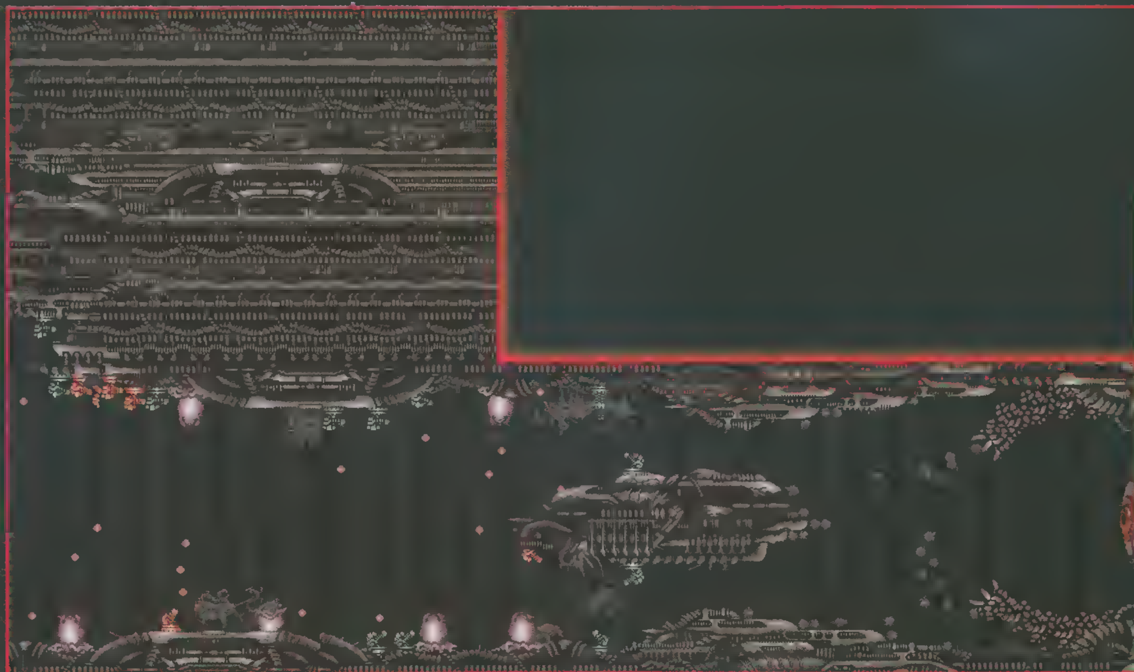
触手地帯を抜けると、もうボスは間近だ。ここからはハッチやエイリアンの卵が出現する。ハッチやエイリアンの卵から産みだされるザコ編隊、エイリアンは撃ってもたいした点数にならない。そこで、元を早めにたたいてしまったほうがいいだろう。ハッチやエイリアンの卵を見つけたら、すぐに壁ぎりぎりまで自機を寄せてレーザーを撃っていく。1周目なら無理しなくてもいいが、2周目以降は産みだされた敵を倒すと撃ち返し弾を出してくるのでやっかい。できるだけ早く壊したいところだ。



卵からはエイリアンの子供がたくさん生まれてくる。そのまえに卵を壊してしまおう。

GRADIUS Ⅱ

STAGE 02 エイリアン Synthetic Life



※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 02 BOSS ビッグアイ



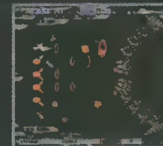
どでかい目玉に驚くな

2本の触手を動かしながら、小さな粒と大岩を飛ばしてくる。粒は後ろに逃すと、地形にくっついて壁となるので注意。中央の目が開いたときに撃ち込めば倒せる。時間がたつと、巨大な目が突っ込んでくる。

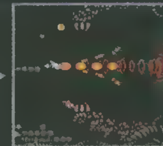
ポイント 5,000PTS　自爆時間 40SEC

岩をかわしながら、目が開いたときを狙っていく

触手から撃ってくる粒の弾は、オプションを縦に広げて撃っていこう。大岩をかわしながらオプションを張り直していく。装備がない場合は、画面右上の壁ぎりぎりにいれば弾には当たらない。目玉の突進時は、中央に戻ってかわそう。



オプションを縦に引いて粒を壊していく。大岩に注意しよう。



弱点の目が開いたときに、横に張り直して集中攻撃する。



画面の右上にはりついていれば触手と粒には当たらない。

COLUMN

"伝説"となったあの時代

『グラディウスⅡ』は、名作『グラディウス』の続編としてリリースされ、期待にたがわぬ成功を収めた珍しい例である。

近年こそ、ゲームは家庭用を中心に、シリーズものがたくさんリリースされている。ところが1980年代においては、これはまれな例であった。そもそもシリーズものが世にでること自体が珍しいことであり、その中で成功を収めたと言えるゲームはさらに例外中の例外であった。

当時はゲームに非常に多様性があり、さまざまな可能性を模索していた時代であった。良い意味でも悪い意味でも、プレイヤーに媚びた作品は非常に少なかったように思う。またシリーズを意識しても、成功するとは限らない。プレイヤーの感じる魅力を、作り手がそのまま正確に理解しているとは限らないからだ。

ところが、『グラディウスⅡ』は、まさにマニアの求めている作品そのものだったのだ。『グラディウス』『沙羅曼蛇』の設定とシステムをうまく利用しつつ、4つのTYPEが選べるように進化。各ステージのアイデアも申し分なく、プレイヤーは熱狂的にこの作品を迎えることとなった。

もちろん、『グラディウスⅡ』自体の完成度も素晴らしい。しかしこの時代に『グラディウス』、『沙羅曼蛇』、『グラディウスⅡ』とプレイヤーの心を捉えるシリーズを3作連続してリリースした、ということに非常に大きな意義があった。プレイヤーは一連の作品をシリーズと見なし、コナミというメーカーの名を深く心に刻んだのである。

本作がゲームショーに出展されたときには、多くのゲームマニアたちが全国から集まったものである。ショーの限られた時間の中で、愛知のマニアたちがいちはやく最終面まで到達していたのが記憶に残っている。

発売前から注目を集めていた『グラディウスⅡ』だが、実際にゲームセンターで稼働を始めると、より多くのプレイヤーの注目を集めることになった。

発売してからまもなく、筆者がゲームセンターに行ったときのことである。ひとりのすご腕のプレイヤーが、『グラディウスⅡ』をプレイしていた。1周目はクリアし、2周目の4面に到達していた。

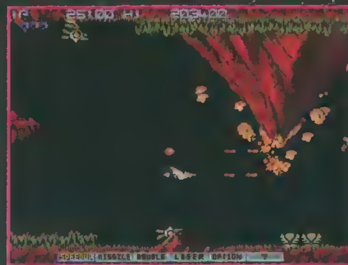
難度が上がったとしても、2周目以降も同じステージが繰り返されるのが通常である。しかし『グラディウスⅡ』は違っていた。多量に吹き上げる火山弾、その間から攻撃してくるハッチ。そのプレイヤーは2周目の4面の壁が越えられず、ついに撃沈した。終わったときに気づけば、テーブル台の回りを、20人以上のプレイヤーが取り囲んでいた。その光景は、20年近くの時が過ぎたいまでも忘れ難いものがある。

そのゲームセンターは、決してマニアが集まるタイプの店ではない。これほどプレイヤーが観客を集めたゲームは、あまり記憶にない。確かに対戦格闘ゲームや、カード式サテライトゲームも人気だ。しかしどこか周囲の人たちの様子が、あのときと異なっているような気がするのだ。

継続したり、セーブしたりして、時間と金さえかければ先が見られるのが現在のゲームの主流である。しかしアーケード版『グラディウスⅡ』に継続はない。テクニックがなければ、あの素晴らしい世界は体験できないのだ。しかしそのかわり、残機が続くかぎり永久にプレイし続けることができる。

ゲームとの出会いは、時代とタイミングが大切だ。『グラディウスⅡ』はいまプレイしてもなんら色褪せることはない傑作である。しかしこの作品が登場した当時は、ゲームセンターは独特の熱気に包まれていた。振り返れば、ゲームの中にも、プレイヤーの中にも、極上の浪漫があった時代だったんだなと、あらためて思うのである。

―石井ぜんじ―



誰もが驚いた2周目の火山。高次周での難所の一つだが、ユーザーの熱は冷めなかった。



オプションハンターやボスラッシュなど、グラディウスのシステムを昇華させた。

GRADIUS Ⅱ

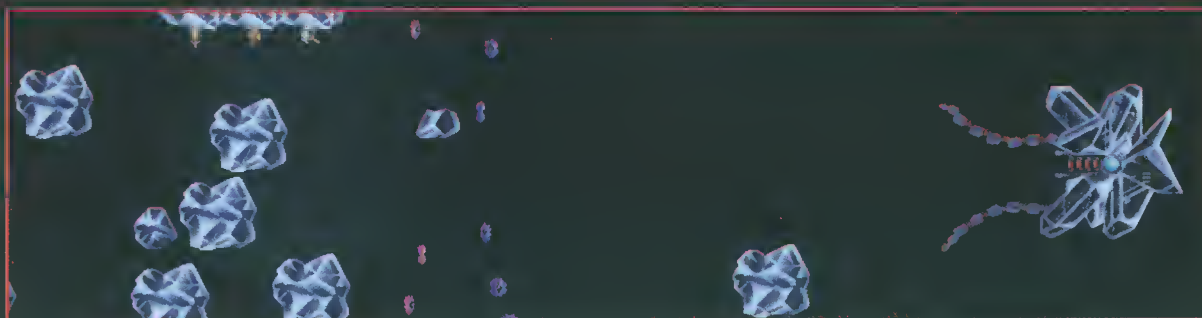
STAGE 03 結晶 Crystal World

不規則に移動する水晶のステージ

画面中を埋め尽くさんばかりの結晶が浮遊するステージ。ショットで撃つごとに分裂していくので、かわすことも重要になる。







※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① 4つのオプションで勝負

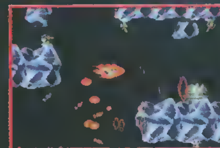
このステージは結晶が出現し、撃ちまくって壊しながら進んでいくことになる。そこで重要なのが攻撃力だ。ここからは4つのオプションを使って進んでいきたい。そうなると気になるのがオプションハンターの存在だ。出現場所を覚えてかわすようにしよう。



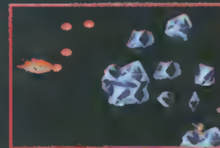
ここまではオプション3つでもいいが、結晶地帯はオプションが4つほしいところだ。

② 不規則に動く結晶との戦い ～結晶の動く方向を先読みしよう

このステージを通して出現するのが水色の結晶だ。大きな結晶の塊は撃つと細かく分裂する。その壊れた結晶が不規則に動きながらぶつかりあうので、慣れるまでは体当たりされやすく非常に危険だ。結晶は一見でたらめに動いているようだが、実際には直線的な動きしかしない。ぶつかれば進行方向が変わるが、何かにぶつからないかぎり同じ方向に進んでいく。これがわかれば、結晶の動きをある程度読むことができるだろう。また、無理にすべての結晶を撃つ必要はない。先へ進める道を見つけたら、ときには早めに前に出て結晶をかわすことも必要だ。



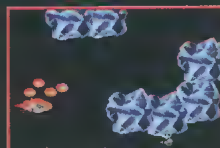
結晶は生物ではないので、直線的に動くだけだ。ぶつかると反対方向に跳ね返って進む。



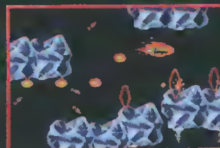
地形には砲台も設置されている。背後から弾を撃たれるので、余裕があれば倒しておきたい。

③ 壊せない大型結晶地帯 ～動きを見切って早めに前に出る

ステージの中盤は、壊せない結晶が地形を作っている。この地形は壊せる結晶と同じように動いているので危険だ。道を塞がれて、押し潰される危険がある。それぞれの地形はぶつかり合いながら動いているので、よく見ていれば動きが予測できるはず。ぶつかって通路が空いた瞬間を見計らい、前に出て抜けていこう。



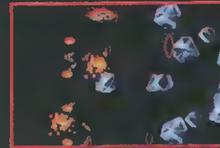
この地形の動きはパターンにはならない。少し様子を見て、地形の動きを予測しよう。



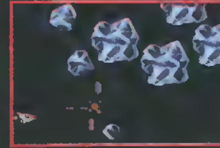
地形が離れるタイミングを測って、一気に前に抜けていく。ある程度決断力が必要だ。

④ 結晶のラッシュ地帯 ～怒濤のラッシュを、ひたすら撃って活路を切り開け

ステージのラストは、結晶があふれんばかりに押し寄せてくる。オプションを縦に広げ、できるだけ効率よく結晶を破壊していこう。リップルレーザーならば、かなりの連射力が必要となる。オプションが広がったほうが撃ちやすいので、2速より3速のほうがやや楽に壊せる。最後は大きくクロスする編隊が出現する。

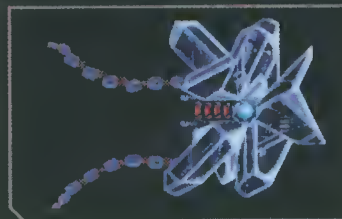


止まって撃ち続けることはほぼ無理。結晶をかわしながら、オプションを縦に引きなおそう。



上下に大きな動きをするザコ編隊は、復活するときに撃つのは困難。ぶつからないようにしよう。

STAGE 03 BOSS クリスタルコア



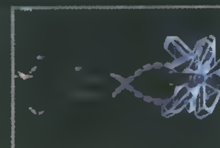
結晶で作られた巨大ボス

結晶と同じ色をした、触手のついた巨大ボスだ。2本の触手から、水色の弾をバラバラと撃ってくる。触手が閉じたときは、中央からレーザーを連射。中央の遮へい板の奥にある、コアにダメージを与えれば倒せる。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 80SEC

触手から撃たれる青弾に注意 ～安全地帯も活用しよう

ボスは画面の左側から出現する。出現直後に、体当たりされないように注意しよう。触手からの青弾は速いので、フォースフィールドなどを張っておくことをおすすめする。画面の左下で、小さな動きでかわしていこう。安全地帯を使うなら、出現直後にボスのコアの高さに合わせ、触手が開いた瞬間に中に入る。



触手の動きに惑わされず、青い高速弾を見切ってかわそう。シールドがないと危険だ。



このボスには安全地帯が存在する。コアの高さに合わせれば、レーザーの隙間に入れる。

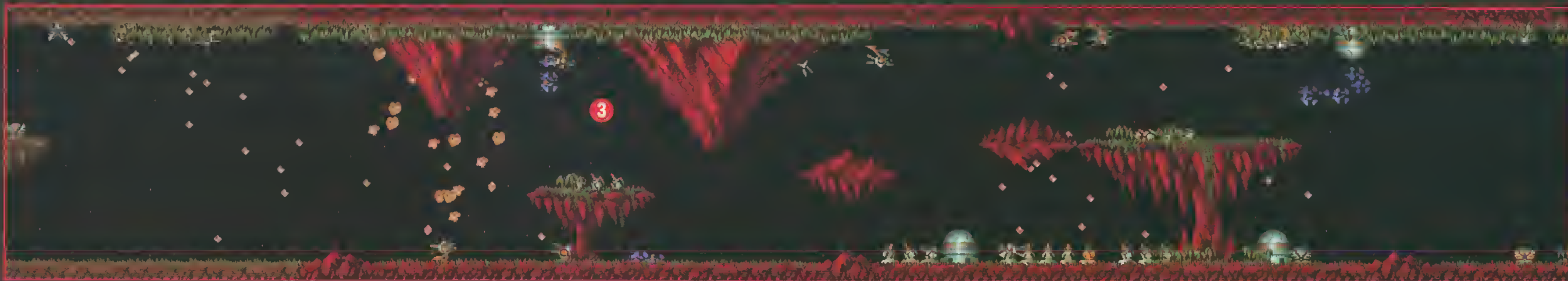
GRADIUS Ⅱ

STAGE 04 火山 A Way Out of The Difficulty

シリーズおなじみの火山ステージ

『Ⅰ』で第1ステージだった火山も復活。2周目以降は死火山だった火山も噴火を始め、強烈な難易度になる。アップテンポなBGMも印象深い。







※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 隠れた砲台やハッチに注意

このステージでは、地形の陰に砲台やハッチが隠れていることが多い。スタート直後にも、地形の裏にふたつ砲台が隠れている。この砲台を倒すには、オプションをめりこませて撃つといいだろう。ステージを通じて、オプションの使いかたが重要となってくる。



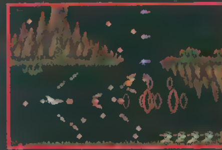
オプションをうまく使えば地形の裏の砲台も倒せる。失敗してもそれほど気にせずに。

❷ 上部にはり付いたハッチ ～2-WAYミサイルが威力を発揮

この場所は、ルートが曲がりくねっており、地形の陰にハッチが隠れている。この天井にはり付いたハッチは、このステージの最初の難所だ。ハッチの手前にはダッカーやジャンパーが出現するので、確実に破壊しておこう。このハッチは、TYPE4なら2-WAYミサイルで楽に倒せる。オプションを横にあらかじめ引いておき、上に発射されるミサイルを当てよう。ハッチが壊せない場合は、生まれたザコを後方から撃っていくことになる。地形から顔を出したところを順次破壊していこう。ハッチからの敵をすべて倒してから前に進むこと。



オプションを横に並べ、2-WAYの上に出るミサイルでハッチを壊していく。



ハッチを壊せない場合は、出てきたザコをすべて倒してからさきに進んでいこう。

❸ 火山弾を噴き上げる逆火山 ～撃ち負けないように応戦

ステージの中盤では、逆火山が火山弾を勢いよく噴き上げてくる。この場所は縦にオプションを広げ、画面左側で撃っていこう。下からはダッカーが出現するが、これはミサイルで撃っていくこと。逆火山の噴火は、画面の後ろのほうまで粘ればおさまってくれる。そのあとは上にルートを変えて進んでいくことになる。



火山の噴火は、オプションを縦に広げて撃っていれば問題ない。むしろダッカーに注意。



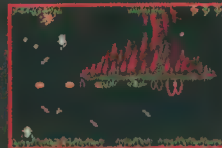
下にあるハッチと砲台は倒しておこう。下は行き止まりなので、上にルートをとっていく。

❹ 広間から3つのハッチ地帯 ～早め早めに敵を倒せ

上ルートを進んだ後、地形のない広い空間では、天井と地上に砲台やハッチが出現する。上下に動きながら、レーザーをうまく当てていこう。ステージラストは中段にハッチ3つと、ジャンパーが複合する難所。オプションを横に引きつつ、ハッチをレーザーで速攻で破壊すること。

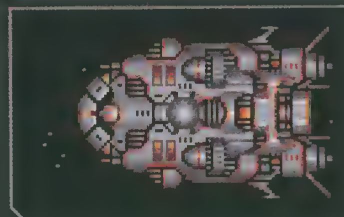


広い場所だが、森林の中に砲台が隠れているので見にくい。弾もわかりづらいので注意。



ハッチを速攻で破壊。ジャンパーは横に引いたオプションのミサイルを当てて倒す。

STAGE 04 BOSS デスMk-Ⅱ



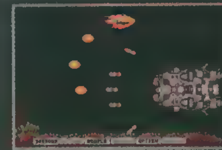
段階攻撃を仕掛ける大型戦艦

ボスの攻撃は、ダメージによって2段階に攻撃パターンが変わる。最初は5発のミサイルを撃ってくるが、前部を破壊するとコアが出現。今度は波動砲で攻撃してくる。これをかわしつつ、さらに撃ち込めば倒せる。

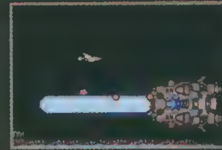
ポイント 5,000PTS　自爆時間 85SEC

不規則な動きのミサイルと波動砲に注意

5発のミサイルは、大きく動いて上下にかわすのが基本。ただし追い込まれて避けにくい場合は、ミサイルの隙間に入ってもいい。前部を壊すと、今度は波動砲を撃ってくる。4回目と5回目の間隔が短いので注意。波動砲モードになったら、オプションをボスにめり込ませ、ミサイルを当てれば一気に倒すことができる。



このミサイルの軌道はくせ者だ。5発のミサイルを、1セットとして大きくかわそう。



オプションをボスの本体に少しめり込ませ、ミサイルを撃てば速攻で破壊できるのだ。

GRADIUS II

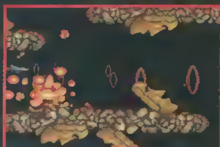
STAGE 05 リベンジ・オブ・モアイ The Old Stone Age

怒れるモアイが登場する伝統ステージ

ユーザーの中でも高い人気があったモアイステージが再登場。今回はビックバイパーが通り過ぎても振り向いて攻撃するモアイも登場する。

❶ 静かなモアイ地帯

ステージの最初に出現する黄色のモアイは、それほど多くのリングを撃ってこない。後半に比べればさほど難しくないだろう。モアイの口をめがけてレーザーを撃ち込み、倒しながら進んでいく。後方から撃たれるリングにだけ注意して、確実に進んでいこう。



モアイを倒してもあまり点にはならないが、できるだけ倒していったほうが楽なはずだ。

❷ 真っ赤に燃える、怒れるモアイ ～ひたすらリングを壊して進め

後半のモアイは、プレイヤーの間では「怒りモアイ」とも呼ばれている。色が赤くなり、猛烈な勢いでイオンリングをまき散らすからだ。しかも横になった状態から起き上がり、さらに前後に向きを変え、プレイヤーを狙ってリングを吐いてくる。撃ち負けないように、レーザーでイオンリングを壊しまくろう。できる限り、モアイの口に撃ち込んで壊していくこと。あまり後ろに下がると進路を見つけにくくなるので、要所で前に出て画面を上下にスクロールさせるといい。また、ときおり出現するハッチにも注意。残すと危険なので、できるだけ早く壊しておくことが大事だ。



大量のイオンリングが出るので、リップルレーザーだと連射が必要。レーザーのほうが楽。



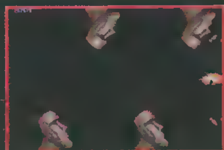
ハッチを放置すると危険。ザコ戦闘機が出てくるまえに、速攻で撃破していこう。

2

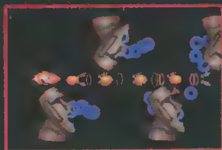
※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❸ ホッピングモアイ登場 ～フル装備時は速攻で倒そう

ボスの手前には、ジャンプしてくる4つのモアイが待ち構えている。装備がある場合は、モアイを速攻で倒していこう。画面の右端、中くらいの高さで待ち、モアイを右に誘う。モアイがジャンプしたらすぐに左に抜けていき、こちらを向いたところに攻撃をたたき込もう。リングだけ撃っていれば点数稼ぎも可能だ。



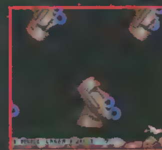
モアイが動き出すまで画面の右端にいて、モアイを誘導する。誘導に成功すればあとは簡単だ。



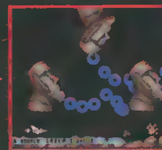
モアイがジャンプしてきたら、すぐに真横（左）に進んでいく。振り向いたら攻撃しよう。

❹ ホッピングモアイの復活パターン ～下をくぐって進め

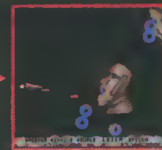
復活の場合は画面の下にはりつき、右端に進む。モアイがジャンプしたら、その下をくぐってまっすぐ左に抜けよう。何度も下をくぐりつつ、根気よく撃っていく。この方法を知っていれば、ここでハマリになることはないだろう。



画面の下にはりつき、右端まで進む。この位置で動き出すのを待つ。



モアイはジャンプするので、その下をくぐって左に進む。



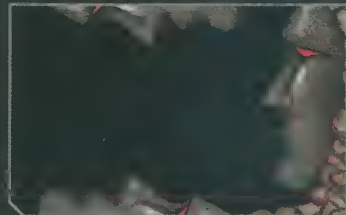
モアイの口に撃ち込もう。そのあとまた下をくぐって右に行く。

GRADIUS II

STAGE 05 リベンジ・オブ・モアイ The Old Stone Age

※マップはPSP版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 05 BOSS ビッグモアイ



3つの口からプチモアイを吐き出す

画面の上、右、下と3カ所に巨大なモアイの顔が張りついている。この3つの口から、プチモアイを多量に出して攻撃してくる。右のモアイの口に撃ち込めば倒せる。また自爆待ちも有効な手段となる。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 50SEC

押し寄せるプチモアイの大群 ～オプションを使って根こそぎ倒せ

ボスは3つの巨大な口から、プチモアイをたくさん出してくる。1周目はプチモアイが撃ち返さないので、オプションを使ってどんどん壊していこう。オプションは3つあれば十分だ。下の口にミサイルを投下すると、プチモアイの発生が速くなる。プチモアイをひたすら撃ち、自爆するまで稼いでいってもいい。



オプションを使い、プチモアイの大群を撃ちまくろう。装備があれば1周目は楽に倒せる。



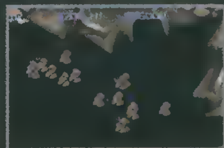
下の口は、ミサイルを撃ち込めば壊すことができる。少し撃つとより多くプチモアイを出す。

復活のときのボス攻略パターン ～安全地帯を探せ

復活の場合は、安全地帯を使っていくといい。有名なのは下のモアイの鼻にめり込むパターンと、画面左上、上のモアイの額にめり込むパターンだ。プチモアイが地形にぶつかって消えるので安全地帯となる。ただしボスが自爆すると画面が動き出し、地形にぶつかってしまう。5回プチモアイが出現したら逃げよう。



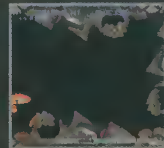
鼻にめり込むパターン。このパターンは高次周でも使えるので、なかなか役立つ。



ショットで撃っていれば死なない確率が高い。ボスが自爆したときに地形にぶつからないように。

2周目以降のボス攻略パターン ～1周回ってから撃っていく

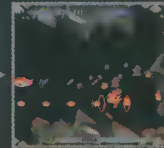
2周目以降は、プチモアイが撃ち返してくる。正面から撃ちまくるのは危険だ。そこでプチモアイが出現するまで左下で待ち、撃たずに大きく1周してかわそう。そのあと、プチモアイが右に集まったところを撃てば楽に倒せる。



最初は左下で待つ。プチモアイが出現したら、ここから上に進む。



時計回りに、ぐるっとプチモアイを大きく回ってかわしていく。



1周回りきるとプチモアイが右に集まる。ここで撃っていけばいい。

COLUMN

剛腕こそが『グラディウスⅡ』を征服する

今でこそ、さまざまな攻略法が確立されている『グラディウスⅡ』。しかしその発売当初は、まだまだ試行錯誤の連続が続いていた。

例えばパワーアップの選択を見てみよう。最初のうちは元祖『グラディウス』のシールドを使う人も多かった。確かにシールドのほうが耐久力は高い。前作から使い慣れている人も多かった。しかし時間が経つにつれて、フォースフィールド派が主流になっていく。

スピードも論議されたポイントのひとつだ。2速で完璧にパターン化すれば、理論的には1000万まで到達できるはずだ。しかし3速にすれば、オプションを長く広げることができる。オプションが広がると、STAGE3の結晶や、地形の裏のハッチなどが撃ちやすくなる。結果的に、パターン化よりもスピードの有利さのほうが正しい、という結論が下されていく。最終的には逆火山は4速のほうが楽、という意見も聞かれるようになった。

タイプ別で見ると、やはりTYPE4、TYPE3といったところが点数をさきに伸ばしていくことになった。『グラディウス』に比べたレーザーの弱体化は、プレイヤーにとってかなりきついものだったのだ。なかでも、TYPE2はダブルがないため、かなりの苦戦が予想された。

TYPE2を救ったのは、レーザーワインダーのテクニックである。3～4速つけることによって、上の地形に隠れたハッチも倒すことができる。しかしこれは理論上の話だ。実際にこの速度でレーザーワインダーを使いこなすには、相当のテクニックが必要となる。下手な人が真似すれば、簡単に天井にぶつかってやられてしまうのがオチである。

だがレーザーワインダーに賭けるプレイヤーによって、ついに1000万が達成されることになる。まさにこれは、プレイヤーの"剛腕"によるところが大きかったように思う。

『グラディウスⅡ』は『グラディウス』と同様、ち密な作りになっている。しかし耐久力がある敵や、物量で攻めてくる場合も多い。しかも、時間差で撃ち返してくる弾の軌道は、なかなか事前に読めるものではない。

結局のところ、ひ弱な"パターン"は『グラディウスⅡ』には通用しない。パターンを熟知しつつも、自機を高速で操り、いざというときに的確な避けができる。そんなシューティングそのものの、腕さばきが必要になってくるのである。

そんな試行錯誤の時代を乗りきって、1000万までたどり着いたプレイヤーは素晴らしいと思う。パターン作りには自信があった筆者だが、それは『グラディウスⅡ』にはあまり通用しなかった。征服するには腕が足りなかったと、いまでもどこか悔しい思いが残っているのである。

― 石井ぜんじ ―

GRADIUS Ⅱ

STAGE 06 高速迷路 Maximum Speed

壁が最大のライバル！　スリリングな高速ステージ

スクロール速度が2倍の高速ステージ。2速以上ないとクリアが非常に難しい。ルートどりをしっかりとしておこう。







※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ スタート地点～最初の広間まで

このステージは、スクロールが徐々に速くなっていくので地形にぶつかりやすい。ルートを覚え、スムーズに抜けられるようにしよう。最初の分岐は、上下どちらでもいい。最初の広間に抜けるまでに、オレンジの粒々地帯は必ず通るはず。下→右下→まっすぐ、というように進んでいけば粒々の数が少ない場所を通れる。


最初の分かれ道。下に進むと右下に向かうルート、上はまっすぐ進めるが粒々が多い。


上ルートの場合は、粒々を抜けてからやや下に下がって袋小路をかわし、前に抜けていく。

❷ 最初の広間～斜めの長い通路まで

最初の広間から長い斜め通路に入るまでは、粒々地帯を通らずに進めるはず。粒々地帯に入るとフォースフィールドなどが削られてしまうため、できれば避けて通りたいところだ。広間から入ったすぐの進路は、シャッターのない通路を選びたい。そのあとシャッターを3回くぐれば、斜め下への長い通路になる。


粒々を避け、ふたつのシャッターを抜けていく。そうすれば楽に斜め通路へと入れるはず。


シャッターをくぐり、斜め下へ長い通路を進む。ここは最低2速ないとぶつかってしまう。

❸ 長い斜め通路～2回目の広間～シャッターのある通路まで

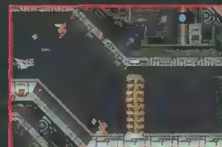
斜めの長い通路は、2速なら下に入れっぱなしで進める。3速の場合は微調整しながら、ぶつからないように進もう。この通路を抜けたら、再び広間となる。広間のうちに少し上に上がっておこう。するとシャッターのある通路が見えるはず。シャッターのある通路をまっすぐ進めば、粒々地帯を避けることができる。


長い斜め通路の出口付近。ここから少し上に上がっていくと、その後の進路がとりやすい。


再び地形が出現したら、すぐシャッターをくぐり、道なりにまっすぐに進んでいく。

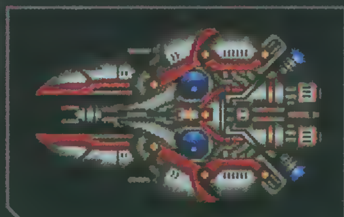
❹ 死角の砲台～最後の巨大シャッターまで

2回目の広間からシャッターのある通路に進み、さらにまっすぐ進むと粒々のある通路にさしかかる。この通路には粒々が2カ所あるが、その間に1個砲台がついている。この砲台は撃ちにくく、いやらしい場所にある。これを避けるなら、途中で右下に大きく進み、シャッターがふたつあるルートを選んでいこう。


まっすぐ進むと、いやな位置に砲台がひとつ出現。ひとつ下のルートをとってもいい。


最後のシャッターは、とにかくいちばん右側へと抜けていく。左に下がると押し潰される。

STAGE 06 BOSS ビッグコアMk-Ⅱ



ふたつのコアを備えた巨大ビッグコア

ビッグコアと似ているが、ふたつのコアを持っているのが特徴。動きは遅いが、装甲を上下に開いて14本ものレーザーを撃ってくる。コアをひとつ壊すと半身の攻撃がストップし、両方とも壊せば倒せる。

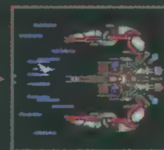
ポイント 10,000PTS　自爆時間 55SEC

オプションを使い、レーザーを大きくかわして撃つ

レーザーを広範囲に撃ってくるが、動きが遅いので対処しやすい。オプションを縦に広げ、レーザーの間に入らないようにして撃てば問題ないだろう。レーザーの中に入る安全地帯も存在する。装備のないときは使ってもいい。


レーザーの間に入らず、大きくかわしながら撃つのが無難だ。


どちらかのコアの高さに合わせておき、レーザーの間に入ろう。


ボスは上下に動くが、ちょうどよくふたつのコアに弾が当たる。

GRADIUS II

STAGE 07 ボスラッシュ Take Care!

グラディウスシリーズのボスが勢ぞろい!

『グラディウス』や『沙羅曼蛇』などのボスとの連戦となるシリーズ初のボスラッシュ。初登場のカバードコアはのちのシリーズにも登場。

STAGE 07 BOSS ビッグコア



トリッキーな動きに進化したビッグコア

ここで登場するビッグコアは、『グラディウス』と同じ外見をしている。しかし横に動いてレーザーを出すだけでなく、前に突っ込むような動きも見せる。また遮へい板を壊すと、5発の弾を撃ってくる。

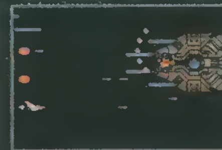
ポイント 5,000PTS　自爆時間 45SEC

ザブ地帯で装備を整えてビッグコアにのぞむ

ボスの前にザブ編隊が出現する。オプションを縦に引いて左下で撃っていく。2周目以降のザブは撃ち返してくる。撃たずに画面の下にはりついて前に出ていき、右下→右上→左下と進んでかわそう。ボスのビッグコアは、遮へい板の撃ち返しに注意。撃ち返し弾は扇状に広がってくるが、画面の左端でかわせばいい。

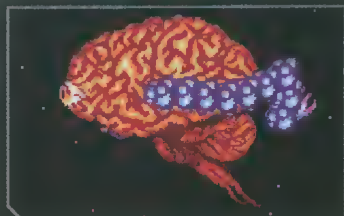


ボスラッシュ手前のザブ地帯。パワーアップしつつ、ザブをかわすのはかなり難しい。



遮へい板を壊していけばボスはだんだん動きが遅くなる。撃ち返し弾に惑わされないように。

STAGE 07 BOSS ゴーレム



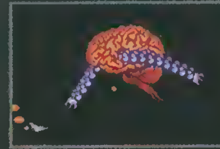
『沙羅曼蛇』のステージ1ボス再び

『沙羅曼蛇』で強烈なインパクトを残したボス。ゆっくりとプレイヤーのほうに動きつつ、触手の先から弾を撃ってくる。弱点は目玉だ。撃つと引っ込むので、何度も繰り返し撃ち込んでダメージを与えれば倒せる。

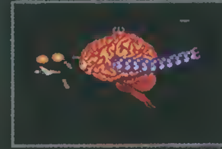
ポイント 5,000PTS　自爆時間 65SEC

目玉を狙ってどんどん撃ち込んでいこう

ボスはプレイヤーを追いかけて動き、触手を伸ばしてくる。これを避けるために、ぐるぐるとボスの回りを回ろう。そして弱点の目玉に攻撃を撃ち込んでいく。目玉は撃つと引っ込むので、何度も回って撃ち込むこと。2周目以降になると、倒した瞬間に、本体と触手が撃ち返し弾に変化する。弾数が多いので注意しよう。

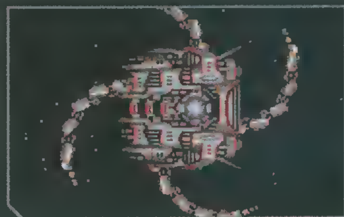


伸ばしてくる触手を避け、ぐるぐるとボスの回りを回って攻撃をかわしていこう。



目玉の正面に来たら、連射してダメージを与える。引っ込むので根気強く撃ち込んでいく。

STAGE 07 BOSS テトラン



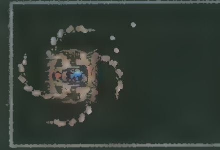
伸縮自在のスリムな触手

『沙羅曼蛇』のステージ2ボスとして登場した敵だ。攻撃パターンは同じで、触手を伸ばしながらその先から弾を撃ってくる。触手の動きは『沙羅曼蛇』よりダイナミックで美しい。中央のコアにダメージを与えれば倒せる。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 80SEC

ボスからできるだけ離れて攻撃する

触手は『沙羅曼蛇』のときより長く、伸びたり縮んだりする動きを繰り返す。触手からは弾も撃ってくるので、できるだけボスから離れるようにし、周囲を時計回りに回っていこう。そしてボスの左側に行ったときにコアへと撃ち込んでいく。ビッグコア同様に、遮へい板が壊れるたびに撃ち返し弾がくるので注意しよう。



伸びたり縮んだりする触手の動きはどこか美しい。距離をとってぐるぐると回ってかわそう。



正面に来たときにレーザーを撃ち込む。あまり焦らずに、時間をかけて倒していこう。

STAGE 07 BOSS ガウ



『ライフフォース』からも参戦

『ライフフォース』のステージ5に登場したボス。攻撃は2段階あり、最初は壊せる目玉と1発のレーザーを撃ってくる。ダメージを与えると攻撃が変わり、レーザーを不規則に連射する。さらに撃ち込めば倒せる。

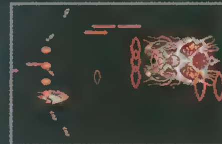
ポイント 5,000PTS　自爆時間 65SEC

乱れ撃ちするレーザーを見切ってかわせ

目玉は撃って壊すことができる。オプションを使い、どんどんボスにレーザーを撃ち込んでいこう。形態が変化すると、レーザーを乱射してくる。この撃ち方は不規則なので、よくレーザーを見て広い隙間を探して抜けていくこと。2周目以降は、目玉が撃ち返してくるので注意。目玉を撃たずにかわす必要が出てくる。



目玉をレーザーで撃って壊していこう。2周目以降は撃ち返すので、撃たずにかわしたい。



レーザーの撃ちかたはパターンにならない。その場の判断力が重要になってくる。

STAGE 07 BOSS イントルーダ



撃つと3匹に分裂する火竜

『沙羅曼蛇』のステージ3に登場したボス。ここでは最初は長い1匹の竜だが、ダメージを与えると3匹に分裂する。プレイヤーを取り巻くように動き、口から火を吐いてくる。3匹の竜をすべて倒せば終了となる。

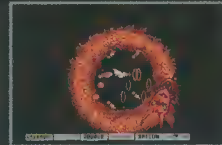
ポイント 各5,000PTS　自爆時間 65SEC

巻かれずに倒すか、巻かれて倒すか

長い竜を撃ちながら大回りにかわす方法と、巻かれながら撃つ方法がある。大回りに回る方法では、画面の左上で待ち、反時計回りに大きく動きながら撃っていこう。1周して竜が右上に来たところで、一気に撃ち込んで分裂させる。巻かれる場合は、画面中央付近で巻かれ、オプションを利用して撃って倒していく。



画面いっぱいに大きく動きながら撃ち込んでいく。誘導に失敗すると難度が一気に上がる。



竜に巻かれてもいい。分裂後もそのままの位置にいれば、竜は回っているだけなので楽だ。

STAGE 07 BOSS カバードコア



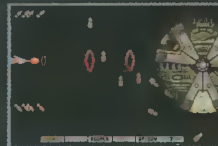
上下からミサイルを降らせる難敵

最後に待ち構えるのは、巨大な円形の戦艦だ。外甲をくるくると回しながら、ミサイルを多量に発射する。ミサイルは上下にはさみこむ形で飛来する。中央のコアめがけて撃ち込み、ダメージを与えれば倒せる。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 80SEC

安全地帯を選ぶか、正攻法で撃ち勝つか

ミサイルが上下からはさみこむように飛んでくるので、かわすのがかなり難しい。正面のコアに向かって撃ち込みながら、左右に動いてミサイルをかわしていこう。また、このボスには安全地帯がある。ボスの右上にめりこむ高さで、右端にいればミサイルに当たらない。1回ミサイルをかわしてから、この位置に入ろう。



正面から粘り強く撃っていこう。いちばん左は飛んでくるミサイルの数がやや少ない。



高さだけ合わせておく。そして最初のミサイルを左右の動きでかわし、安全地帯に入る。

GRADIUS II

STAGE 08 要塞 Into Hostile Ship

最終ステージは要塞で決まり!

ハッチを破壊して中に入ると、そこは前作同様の要塞ステージ。しかし中間要塞、クラブと通り抜けるのは至難の業。そしてその先には……。

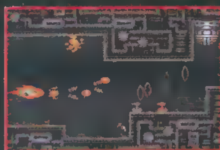




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 細い通路とふたつのハッチ

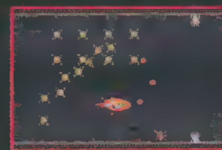
要塞の内部に入ると、まず戦闘機とダッカーが多量に出現する。オプションを広げて、弾をできるだけ撃たせずに倒そう。そのあと、すぐに通路が狭くなりハッチが上下に設置されている。ここはリップルレーザーの広がりを使ったり、レーザーワインダーで破壊する。



最初の難関、狭いハッチ地帯。撃つのが遅れると大変だ。レーザーでうまく狙っていこう。

❷ ザブ大量発生地帯

広間に出ると下にはハッチが設置されており、ザブ編隊も出現する。上下に動いてザブとハッチを倒そう。そのあとまたザブ編隊が画面全体に出現。体当たりに注意して左に回り込んでいく。2周目以降はザブ編隊が撃ち返すので、撃たずにかわしたほうが安全だ。



ザブが画面全体から出現する。2周目は、画面左から出るザブは撃たずにかわしたほうがいい。

❸ はがれる壁～3つのハッチ地帯

ここでは壁がはがれて飛んでくる。1周目は撃ちまくっていれば問題ない。2周目以降は撃ち返し弾が多いので注意しよう。そのあと、上下にハッチが3つ出現する。オプションを前に出し、ミサイルで破壊していく。レーザーワインダーを使って壊してもいい。



内壁がはがれて飛んでくる。復活のときは上の壁にはりついて進むとなぜか壁に当たらない。

STAGE 08 BOSS 中間要塞



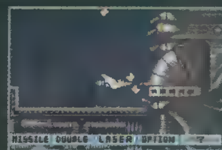
要塞中間部の巨大な隔壁

壁についた多数の砲台と無限に出現するダッカーで攻撃してくる。まともに戦うにはフル装備でダッカーの攻撃をかわしつつ戦わないと厳しい。安全地帯があるのでそこに入って自爆を待つほうが楽だ。

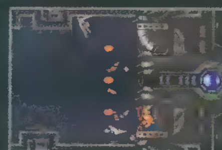
ポイント 5,000PTS　自爆時間 110SEC

中間ボス登場 ～レーザー砲台とダッカーが総攻撃をかけてくる

中間ボスにあたるこの場所は、壁についている砲塔から赤いレーザーを撃ち、上下のハッチからダッカーを産みだしてくる。その攻撃はかなり厳しい。ここは画面の右下、下のハッチの目の前にはりつこう。近づいてしまえば、砲台は赤いレーザーを撃てない。オプションを縦に引けば、コアを攻撃することもできる。



右下にはりつくようにする。一定距離まで近づけば、砲台は赤いレーザーを撃ってこない。



ダッカーを倒しつつ粘ろう。オプションがあれば弱点のコアを狙うこともできる。

COLUMN

甦る"グラII仲間"との想い出

筆者が『グラディウスII』をプレイしたのは、すでにゲーム雑誌の仕事に関わっていた頃である。仕事と言っても、その感覚はプレイヤーに非常に近かった。また、そのような感覚が求められる仕事内容にもなっていた。

そんな中で、『グラディウスII』は最高の仕事の対象だったといえる。その当時、僕らには多くの攻略仲間がいた。理詰めでパターンを作るもの、弾よけが上手いもの、ちょっと変わった視点を持つもの……。それぞれが個性を活かしこのゲームを攻略していったのである。

三人寄れば文殊の知恵。プレイしながら、意見を交換することによって、さまざまなパターンの可能性が試される。そんなところから見つかったのが、モアイ、最終面中ボスの安全地帯、そしてクラブのチャンチャンパターンである。

最終面の中ボスは、ボスの前にはりつき、ダッカーを撃つことによって安全地帯となる。しかし、それ以外にも、正面で撃ちながら、レーザーとダッカーの弾の間に入る安全地帯もある。これはあるひとりの大道芸担当プレイヤーによる、安全地帯探しの執念によって生まれたパターンである。見た目は凄いが、実はこのパターンは実戦的ではない。このような非実戦的なパターンを当時は「大道芸」と呼んでいた。この「大道芸」を皆に披露したとき、そのプレイヤーが鼻高々だったことは言うまでもない。

チャンチャンパターンとは、クラブの足の中に入らず、画面の右端で上下に動きながらかわすパターンのことである。開発者によって意図的に組まれたであろうパターンだが、見つけたときはうれしかったものである。観客が多いときは、多くの仲間がこのパターンを好んでプレイした。

そのうち誰かが、音楽に合わせてレバーを動かすとやりやすいことに気づいた。その頃からこのパターンをしていると、観客から掛け声がかかるようになったのである。このことから、足の中に入らないパターンが「チャンチャンパターン」と呼ばれるようになった。筆者にとって『グラディウスII』の想い出とは、個人で完結するものではない。仲間と過ごし、同じ時間を共有した想い出となっている。

多くのプレイヤーが、上達するためにひとり孤独に練習をする。それはゲームとしては当たり前のことである。しかし周囲を驚かせるためにパターンを作ったり、そのゲームならではの用語が定着するのは、ゲームがひとつのコミュニケーションツールとして定着している証である。言い換えれば、それは"名作の条件"ともいえるだろう。

— 石井ぜんじ —

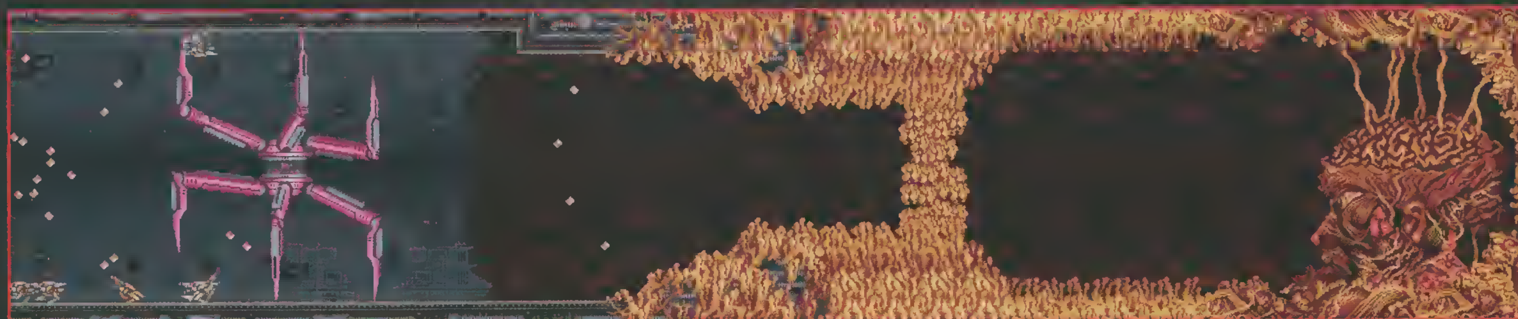


当時はエンディングを見ることは新たな世界へのいざないに過ぎなかった。

GRADIUS II

STAGE 08 要塞 The Final Enemy





※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

④ 地形がせり出して複雑な迷路を作りだす

中間ボスを越えると、地形が変化する通路が出現する。地形が突然せり出してくるのでぶつからないように。このせり出してきた地形の陰には砲台やハッチが隠れており、ザブ編隊もときおり出現する。できるだけ前のほうに進み、弾を撃たれる前にミサイルで先手をとっていきたい。2周目以降はザブの撃ち返しにも注意。



上下から地形がせりあがってくる。攻撃そのものは、前半より少しおだやかになっている。



せりあがった地形の陰に、ハッチや砲台などが存在している。できるだけ前に出て倒そう。

STAGE 08 BOSS クラブ



ゴーファーを護衛する6本足の最終兵器

画面いっぱいにその足を広げ、ビックバイパーを押しつぶそうとする破壊兵器。破壊することはできないので、足や腕の間をかいくぐって避けよう。上下から現れるダッカーにも要注意。

ポイント – PTS　**自爆時間** – SEC

奇怪な動きの巨大メカ出現 ～足の間に入ってかわせ

ラストボスの手前には、クラブが出現。足の間に入り、オプションなどでダッカーを倒して切り抜けよう。右下の、ダッカーにぎりぎり当たらない高さをキープする方法もある。ここは敵弾の死角で、足の中に1回だけ入ればいい。



1周目なら、テイルガンやオプションを使ってダッカーを倒す。

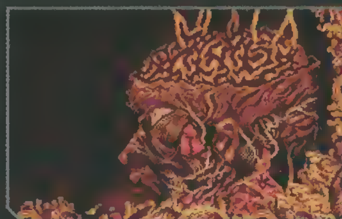


右下の、ダッカーに当たらない位置で左右に足をかわす方法もある。



画面の右端、中央付近で上下にかわすのがチャンチャンパターン。

FINAL BOSS ゴーファー



要塞内部に隠された敵の頭脳

最後に登場するのは人の頭部を思わせる敵だ。この敵がタイトルにも登場するゴーファー。『グラディウス』のラストボス同様に、攻撃はしかけてこない。脳につながっている管を破壊すれば倒すことができる。

ポイント 0PTS　**自爆時間** 25SEC

SECRET FACTOR 隠し要素

『グラディウスII』の隠し要素はステージセレクトとパワーアップコマンドの二つが用意されている。ステージセレクトはノーコンティニューでクリアすれば難易度がストップする4周目まで一気に選択することが可能だ。またパワーアップコマンドは難易度によって使用できるものとできないものがあり、アーケード準拠のNormal以上では使用できないので注意しよう。

STAGE SELECT

難易度は問わず、ノーコンティニューでクリアする。
LかRボタンを押しながらスタート。4−8まで選択可能。

STAGE SELECT
4−8

一気に4周目のプレイも可能。腕に自信がなければEASYでクリアしてもよい。

パワーアップコマンド

↑↑↓↓←→←→×○
EASYは1回（ステージクリアごとに+1）
Normal、Difficult、Hardは使用不可能



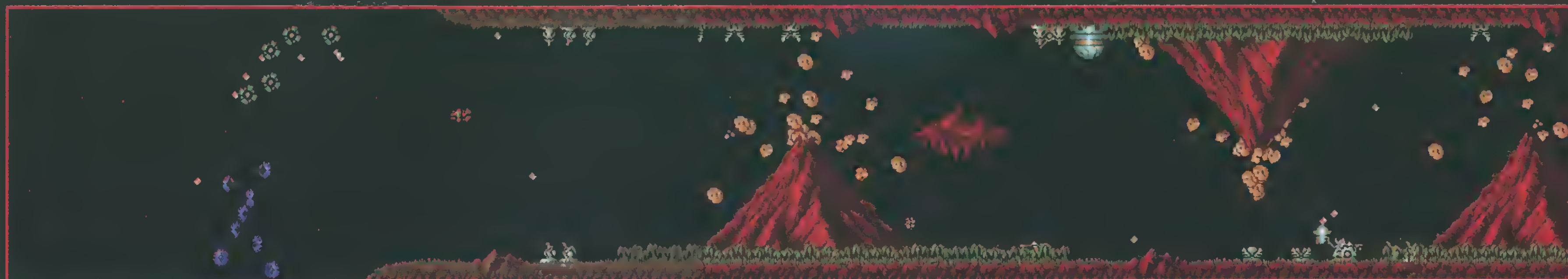
ステージクリアごとに回数が増えるので、復活時は積極的に使って行きたい。

GRADIUS Ⅱ

STAGE 04 火山（2周目以降） A Way Out of The Difficulty

全てが活火山と化す地獄の高次周火山！

2周目以降のステージ4はマップが完全に変化し、すべての火山が噴火する。これはシリーズ初の試みであり、到達したプレイヤーは一様に驚愕した。







※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 噴き上げる火山の連続

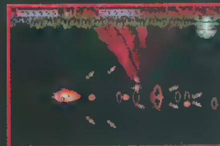
前衛のザコを撃つと、撃ち返し弾を多量に撃ってくる。まずこの弾に注意しよう。噴き上げる火山は、その勢いが非常に激しい。火口の高さにオプションを合わせ、撃ってフタをしていく。そして自機は天井や地上に移動し、火口を撃ちつつ同時にハッチを壊そう。



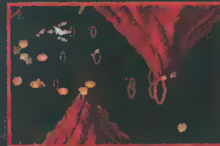
火山の火口をオプションで撃ちながら、自機は画面の上にあるハッチなどを狙っていく。

❷ 3つの火山とハッチ地帯 ～火山弾を撃ちながらハッチを壊す

この場所がステージの最難関地帯。上下3つの火山の間に挟まれて、上部にハッチが設置されている。まず最初の火山の火口の高さで撃ちながら、オプションを横に引いてできるだけ前に出そう。そして2-WAYミサイルやダブルを使い、上にあるハッチを壊していく。TYPE2の場合は、3～4速でレーザーワインダーを使って壊そう。ハッチを壊しても、火山は噴き上げているので、前に抜けるにはオプションの並べかたが重要となる。反時計回りに円を描くように動き、2番目の火口にフタをしながら撃っていく。そしてある程度撃ったら、一気に前に抜けよう。



最初の火口の高さにオプションを合わせ、前に出す。ミサイルやダブルでハッチを壊そう。



反時計回りに動き、下の火山の火口を撃つ。オプションで火口にフタをしつつ前に抜ける。

❸ オプションでダッカーと火山弾の両方に対処

最難関地帯を越えると、すぐに下にハッチがあるのでこれを破壊。そのあと、大きな火山が出現する。ここは天井からダッカーが複数登場する。オプションを上に引いておき、自機は火口を撃つようにすると火口とダッカーの両方を始末できる。この先の広間には、ハッチが上下についている。できるだけ早く破壊しよう。



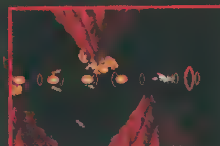
天井近くにオプションを張り、自機は火口を撃つ。こうすればダッカーをオプションで撃てる。



上下についているハッチを忘れずに。地形がないので、わかっていれば楽に倒せるはずだ。

❹ 後方から飛んでくる火山弾をかわして進め

ステージの最終地点では、3つの火山が画面のスクロールが止まる瞬間まで吹き上げてくる。オプションを左に並べ、後方からの火山弾をかわしていこう。最後には、1周目と同じボスが出現する。攻撃方法は基本的に同じだ。ただし左下に火山があり、逃げ場が少ない。倒した瞬間の撃ち返し弾にも注意。



オプションを左に長く引いて、後方から撃たれる火山弾をカバーしよう。油断はできない。



ボスの攻撃は1周目とほとんど変わらない。しかし地形が邪魔なので、慎重に戦おう。

C O L U M N

歴代シリーズ ビッグコアの変遷

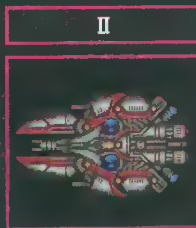
『グラディウス』のボスとして登場し、以降シリーズボスの基本となったビッグコア。『沙羅曼蛇』『ライフフォース』で縦になって登場したこともある。さらに最新作『グラディウスV』では、4つのコアを持つビッグコアMk-Ⅳが登場した。

Ⅰ



ビッグコア。後の作品にも度々登場。

Ⅱ



ビッグコアMk-Ⅱ。安全地帯が有名。

Ⅲ



ビッグコアMk-Ⅲ。伝説的な強さを誇る。

外伝



ネオビッグコア。開発者いわく、これが1997年当時の最新型。

Ⅳ



バーサクコア。ついに護衛機がついた。

GRADIUS II INTERVIEW

インパクトを重視したステージ作り

—ステージ1／人工太陽

ステージを作った順番としては、4面の火山が一番最初で、人工太陽は開発の後半だったんですけど、見た目のインパクトから人工太陽を1面に持ってきました。やはりアーケードゲームですから、最初にプレイヤーをグッと惹きつけたいということですね。今となっては何でもないかもしれませんが、当時の基板の性能というのはそんな大したものではなかったので、このグラフィックが実現できていること自体、他のゲームでは考えられないことだったんですよ。

—フェニックス

人工太陽から火竜が出てきますが、これはまあ、『沙羅曼蛇』のときは1匹だけだったんで、今回は「いっぱい出しちゃおう」と（笑）。で、ボスもまた火竜では能がないので、フェニックスにしました。フェニックス（不死鳥）なのに死ぬというのが謎ですけどね（笑）。

—ステージ2／エイリアン

このステージは結構最初のほうに作りました。火山の次くらいじゃないかな。『魂斗羅』面なんて言われることもありますが（笑）、作ってるほうとしては特に意識はしてなかったですね。ちなみに、このステージは女性のデザイナーがデザインしてます。当時の開発に、こういうのが好きな人がいたんですね（笑）。

—ビッグアイ

『グラディウス』のステージ2（ストーンヘンジ）で、壁を撃って道を作っていく場所がありましたよね。その逆の発想で、敵が吐いてきた弾が地形にくっつくと、どんどん壁になってスペースをつぶしてくる、というアイデアです。

—ステージ3／結晶

ここは開発の中盤あたりで作ったと思います。ゲーム性としては、「避ける」ということに焦点をあてたステージですね。結晶同士がぶつかるとトリッキーな動きをするので読みにくいですし、レーザーで撃ってもなかなか壊れないですから。

—クリスタルコア

これは最初からあの、「虎穴に入らずんば虎児を得ず」みたいな安全地帯を考えて、いろいろ工夫したボスですね。もう、「ここに入ってくれ！」っていう風に（笑）。『グラディウスII』は安全地帯が多いですけど、ほとんどがこちらで意図して作ったものですね。

—ステージ4／火山

このステージは2周目以降地形が変わります。それまでの2周目というのは敵のアルゴリズムが変わるだけだったので、今回は地形自体を変えてみようという試みでした。

—デスMk-II

『沙羅曼蛇』からの再登場です。まあこれはもう、作る時間がないからこれを出しとけっていうことだったんですけど（笑）。ただ第2形態の極太レーザーは新鮮だったんじゃないでしょうか。当時こんな太いレーザー見たことなかったですし。

—ステージ5／リベンジ・オブ・モアイ

このステージはもう、最初の企画段階から作るのは決まってましたね。ステージ名が「リベンジ・オブ・モアイ」といって、途中からモアイが赤くなるんですが、あれは怒ってます。

PROFILE

高取利明

『グラディウス』は新入社員として制作途中から参加。『沙羅曼蛇』から本格的にシリーズに携わり、本作『グラディウスII』ではメインプログラマーを務めた。代表作『沙羅曼蛇』『ライフフォース』『グラディウスII』『ゼクセクス』ほか



敵イメージイラスト①（X68000版用イラスト）

かなりの勢いで（笑）。ホッピングモアイなんかもう、ヤケクソですね（笑）。当時すでに「グラディウスといえばモアイ」というイメージがすっかり定着していたので、ファンの期待を裏切らないステージを用意したつもりです。

—ステージ6／高速迷路

ここの元ネタは『沙羅曼蛇』最終面の脱出だと思われてますけど、実は違うんです。このステージのイメージは、『スクランブル』なんですよ。グラディウスの原点ですね。ちなみにここは、フォースフィールドをつけていると壁をすり抜けられますが、これも想定していたテクニックです。まあこのスピードでスクロールさせたら、当たり判定が出る間もなくすり抜けちゃうだろうなと。

—ビッグコアMk-Ⅱ

バクテリアン軍としてはビッグコアが散々やられたんで（笑）、対抗してパワーアップさせてきたという感じですね。これも安全地帯を最初から設定していたボスです。「この赤いラインに合わせてくれ！」というつもりで作りました（笑）。

—ステージ7／ボスラッシュ

このボスラッシュは、本当に最後の最後、恐らく一番最後に作ったステージですね。過去のシリーズのボスが連続で登場するというアイデアも、多分『グラディウスⅡ』が初めてだと思います。ただ、ボスのプログラムもグラフィックも、全て別物に作り直しています。ゴーレムなんかは練習を兼ねて新人君にプログラミングさせたボスだったんですが（笑）、出来上がったものは『沙羅曼蛇』のゴーレムよりもよく出来ていたと思いますよ。

—カバードコア

実はこのカバーは、企画段階では遮蔽板をスッポリとカバーするはずだったんですけど……僕のプログラムミスで隙間が空いちゃったんですよ（笑）。カバーを止める角度が間違ってるんですね。本当はカバーで遮蔽板が完全に隠れてしまって、その間は攻撃できないはずだったんですが……まあ、これはこれで面白いからいいかなと（笑）。右上の安全地帯は意図して入れました。安全地帯を用意するっていうのは、まず救済の意味というのがひとつと、あとは隠しキャラとかと同じように、何回もプレイしてそういうのを探すのを楽しみにしてた人たちもいましたからね。後ろで見てるギャラリーを「おぉ！」って言わせるような、もう大道芸状態というか（笑）、そんなテクニックですよね。



敵イメージ②（X68000版用イラスト）

—ステージ8／要塞

やはり最後は『グラディウス』最終面のイメージを踏襲して、要塞と決めていました。ここは入口のハッチを破壊して侵入していくところがカッコ良くて、自分でもお気に入りです。本当はもう少しハッチの外装で内部を隠しておいて、破壊するとボロボロッと崩れていくようにしたかったんですけど、時間がなかった（笑）。『沙羅曼蛇』のようなはがれる壁は、スピードアップなしでも避けられるギリギリのスピードで飛んできます。ここの復活ポイントの調整は、『グラディウスⅡ』で一番時間をかけましたね。後半のせり上がる壁ですが、『グラディウスⅡ』のひとつのテーマとして、「地形を変化させていく」というのがありまして。ビッグアイの弾が壁になっていくのもそうですし、人工太陽にしたって、火竜自体が『沙羅曼蛇』のプロミネンスのようなものですからね。これもそのひとつです。

—クラブ

画面右端の真ん中で足をかわすやり方（チャンチャンパターン）は、開発中は想定外でしたが、発売前のテストプレイでわかりまして、あえて残しています。カバードコアの右上や中間要塞の正面もそうで、故意に作ったテクニックと偶然できてあえて残したものと、大体半々くらいですね。一番最後のシャッターはお約束通りに閉めました。慌てて閉めたんだけど動きが遅すぎて、プレイヤーの行く手をさ

えぎるのに間に合ってないんです(笑)。

—ゴーファー

「GOFER」という名前だけは決まってたんですけど、デザインが決まったのはかなり後半でしたね。「GOFER」というのは英語のスラングで、「使いっぱしり」という意味です。「オイオマエ、焼きそばパン買ってこい」みたいな(笑)。今回は「ビックバイパー邪魔やから、やっつけてこい」って言われたわけですね。サブタイトルが『GOFERの野望』なので、多分彼はこの任務を成し遂げて、バクテリアンの幹部にのし上がりたかったんでしょう(笑)。ゲーム的には、最初は目からレーザー出そうとか言ってたんですけど(笑)、議論の末にこれは攻撃しちゃいかんだろうということに決定しました。まあ、作ってるとすごく撃たせたくなるんですよね。そこをグッとこらえて。

続編の重みと新たな挑戦

—開発期間について

5ヶ月くらいですね。当時雑用係だった新人2名も、一部プログラムなどでかりだされていますが、プログラム、デザインとも中心となった人は3名ずつです。開発期間は短かったけど、密度はすごく濃かったですね。もうチーム員はほとんど会社にずっといましたから、5ヶ月間。プレッシャーも凄いですよね、タイトルがタイトルだけに。まあ『ライフフォース』は開発期間3ヶ月くらいで、さらに地獄でしたが……。『グラディウスII』のロケテストは岡山にあるゲームセンターまで基板を持っていって、そこでこっそりやってました(笑)。その後AOUショーで突然発表したので、皆さんびっくりされたことでしょう。

—『グラディウス』、『沙羅曼蛇』、『グラディウスII』におけるストーリー的なつながり

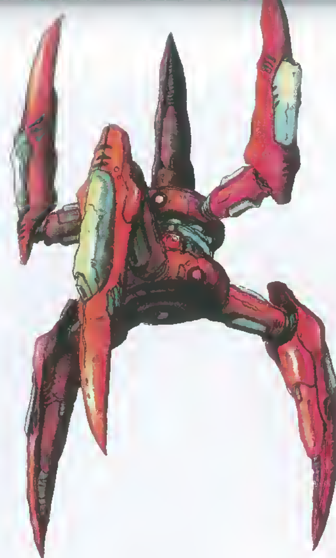
実は今世に出ている『沙羅曼蛇』が、開発当初は『グラディウスII』だったんです。『グラディウス』の続編を作るにあたって、縦スクロールか横スクロールかでかなりもめたのですが、それなら交互スクロールにしていこう、ということでできたのが『沙羅曼蛇』なんですよ。だから『沙羅曼蛇』も、ゲーム的には違っていますがストーリー的にはつながっていて、『グラディウスII』にゴーレムやテトランが出てくるのも自然な流れなんです。『沙羅曼蛇』のエンディングで、惑星から敵が逃げていきますよね。あれは僕らが続編を作りたかったからつけたんですよ。もともとそんなエンディング用のキャラは用意してなくて、しかもマスクROMだったのでもう無理だと言われたのですが、あきらめきれずに全く別のキャラクターの読み込みサイズを変えて、カラーデータも変更して、それらしく見えるようにして。それで、続編である『グラディウスII』を作ったんです。『グラディウスII』のエンディングでも、お約束で何か逃がしたかったんですけど、そこまで作る余力がなかった(笑)。



ボス敵イメージ
(X68000版用イラスト)









—MSX版『グラディウス2』

こちらとしては意識してないです。全く別進行でやってましたし、部署が違えばスタッフも違いましたから。ファミコン版の『グラディウス』や『沙羅曼蛇』なども同じですね。

—ファミコン版『グラディウスⅡ』

プレイしましたが素晴らしい移植でしたね。当時は、やっぱりアーケードのスタッフはプライドがあって、家庭用に落とせない、「家じゃ遊べないよ！」というものを作ろうと、一生懸命やってましたから。だから、まあ、どっちかっていうと移植にあまり協力的じゃなかった（笑）。で、家庭用のほうは家庭用のほうでね、これをどうやって落とそうか、と躍起になって。だからファミコン版『グラディウスⅡ』に関しては、「やられた！」という感じでしたね。

—シリーズ初の装備パターンが選べるシステム

これはもう、『グラディウスⅡ』を作るにあたって、最初のコンセプトの中からありました。同じゲームの中で、能力の違うプレイヤーを選択できるっていうのは『グラディウスⅡ』が初めてだと思います。最初は装備のパターンもいっぱいあって、『グラディウスⅢ』のエディットモードみたいに、自由に選べる形だったんですよ。でも作っているうちに、やっぱり使える武器と使えない武器とが出てきて。そのバランスをとることを考えて、4つのセットにしたわけです。全体のバランスをとるのに、かなり時間はかけましたし、装備の入れ替えもかなりやりました。結果としては少し弱いものも出てきてしまいましたが、全ての装備でクリアしてほしいっていうのが作り手側の思いとしてはあります。

—『グラディウス』からのレーザーの変化

『グラディウス』のレーザーは非常に攻撃範囲が広かったので、2ドット分当たり判定を落としています。ちなみにリップルレーザーは、『沙羅曼蛇』でダブルに代わる武器をみんなで模索していたときに出てきたアイデアです。正式名称は海外スタッフにつけてもらったのですが、チームでは「波紋レーザー」と呼んでいました。

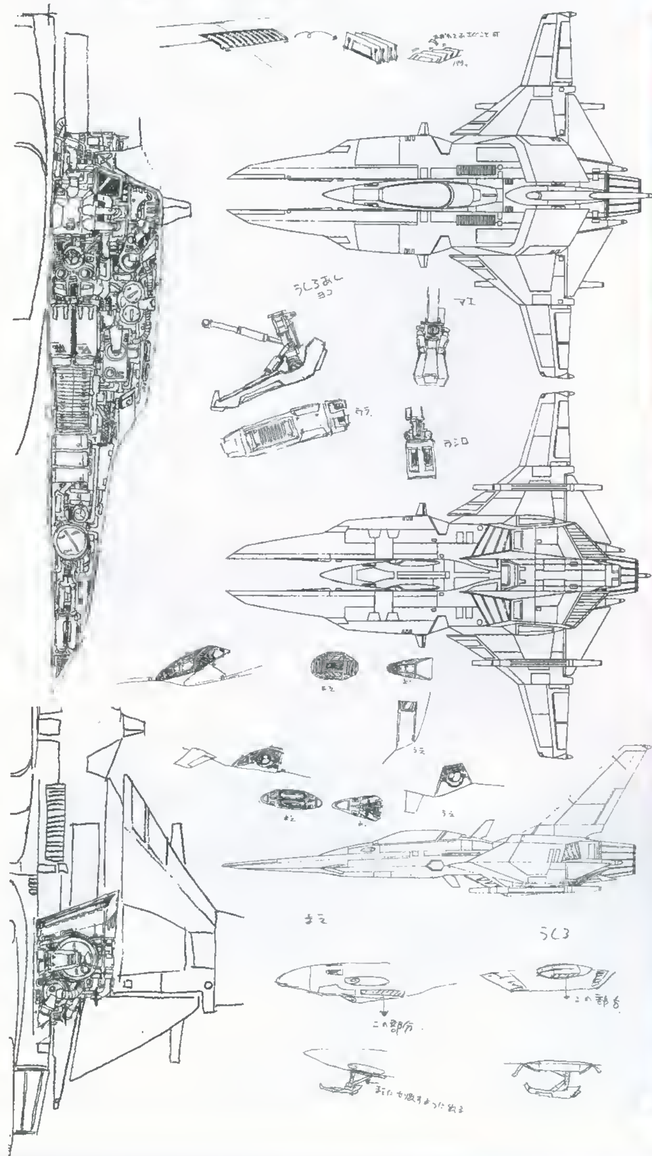
—テストプレイについて

テストプレイは徹底的にしましたよ。実際に自分の手でクリアできることを確かめないと、商品として出せないですからね。もちろんスタッフみんながクリアできるわけではないですけど、チーム内外のうまい人で、集中的にテストプレイを行いました。制作チームが想定していない安全地帯や、フォースフィールドを駆使した壁抜けなどは、テストプレイで発覚することも多かったです。テストプレイでも、うまい人間で3周くらいが限度でしたが、一千万点プレイヤーもいずれは出るだろうと思ってましたね。すごいですよ、うまい人は本当に。ビックリしますよね。

—オプションハンター

実はオプションハンターは、制作アップの1週間前に追加しました（笑）。ロケテストとかにも入ってなかったんですよ。もともと考えていたけど間に合わなかったというのではなく、本当に最後の最後で思いついたんです。この頃になるとやっぱり、初心者と上級者の技術差がかなり広がってきていて、初心者に合わせると上級者はつまらないし、上級者に合わせると初心者には難しすぎる。そのバランスをどうやってとろうか悩んでいたときにふと思いついたのが、オプションハンターだったんです。それで慌てて入れたものだから、キャラのパターンも少ないですよね（笑）。デザイナーさんに口頭で説明して、短時間で作ってもらったんです。

ビックバイパー内部構造と三面図（X68000版用）



ビックバイパー立体化計画

1991年、X68000の『グラディウスII』開発中の事、パッケージデザイナーとして参加していた吉橋真弘（KONAMI）は、取説とは別に『ビックバイパー』のイメージを付録冊子として入れることを提案した。その企画は承認され、記事用にビックバイパーの立体化を行うことになる。

キャラデザイナーがラフ図を描き、吉橋が製図を起こした。それを原型師に渡して出来上がったのが、写真の『ビックバイパー』である。それは、大きく雄雄しい。ちなみに残念ながら量産商品にはなっていない。

—『沙羅曼蛇』『ライフフォース』に続く、音声合成

『グラディウスⅡ』の頃から、ボイスが流行り始めましたよね。ただ音声データは容量を結構食うので、当時の容量ではほとんど入らなくて。本当はもっといっぱいしゃべらせたかったんですけどね。ちなみに開発中は、開発者がゲームをプレイしながら、イントルーダの断末魔を一緒に叫んでました。「ブモーッ」って（笑）。

—敵のネーミングについて

みんなで決めますね。ただ、こういうのは全部後からで、開発の最中は書かないんです。みんな好きなように呼んでます。それもイメージイラストとかなしでいきなりドットで作ってからなので、雑誌の取材に出すための資料として、開発が終わってからイラスト描いて名前を考えます（笑）

—高次周の時間差撃ち返し弾

時間差撃ち返し弾は、撃ち返しのタイミングをずらすことによって、うまい人でも当たりやすくなるような工夫ですね。その頃は『グラディウス』で高次周をクリアできる人も多かったので、少しでも歯ごたえがあるようにしました。

—音楽制作上のやりとりについて

制作側はステージに合わせてこういう曲を作ってくださいというリクエストを出して、何曲か候補の曲を作ってもらいます。それを聴いてもっと早くとかリズミカルにとか、これはやっぱりダメだとか言いながら、みんなで決めました。そのため候補はたくさんありましたし、ボツになったものもいっぱいありました。個人的にはボスの曲が好きですね。やっぱりグラディウスのボスのノリですよ（笑）。ゴーレムとテトランが出てくるところは、『沙羅曼蛇』の曲をリクエストしていました。あそこはあの曲以外ないでしょう（笑）。

—順位ごとにパターンが変わるランキング

よく５ヶ月でそんなことやってたなっていう（笑）。大体こういうランキングは新人が作るんですけど、新人だから割と時間があって、すぐできちゃうんですよね。で、ゲーム内のキャラをいじって遊びだすんですよ。ダッカーを踊らしてみようとか言って（笑）。

—海外版のタイトル『VULCAN VENTURE』

あれはまず、『グラディウス』の海外版が『NEMESIS（ネメシス）』で「復讐の神」ですよね。で、『VULCAN（バルカン）』というのはローマ神話で「火の神」なんですね。それで当時の海外スタッフの方が、タイトル画面や１面の人工太陽を見て考えたタイトルなんです。ちなみにタイトル画面で、『グラディウスⅡ』のタイトルロゴやコナミロゴが画面中央じゃなく端っこにあるのは、僕のこだわりです（笑）。「真ん中はやっぱりメインビジュアルやろ！」と。ああいうレイアウトのタイトル画面も当時なかったですよね。

—伝統のステージへの挑戦

火山やモアイはシリーズおなじみのステージなので、マンネリと言えば確かにそうかもしれません。でも、ちょっとでもアイデア的に強くすれば、違って見える部分なのかなと思います。逆にファンにはお約束としての喜びというか、水戸黄門の印籠的効果はあるんじゃないですかね。「あー、やっぱり出たよー」みたいな（笑）。

—ボツになったステージアイデア

『グラディウスⅢ』に出てくる砂のステージは、『グラディウスⅡ』でもアイデアはあったのですがボツになりました。同じく『グラディウスⅢ』の植物ステージとかもボツ案の中にありましたね。もちろん、ボスの吸い込むアイデアとかは当時はなかったですけど。あと、体内ステージっていうのを作りたかったんですが、当時の基板の表現能力ではちょっと難しくてあきらめました。それは後々『ゼクセクス』でやっています（笑）。『ゼクセクス』はメンバーは入れ替わってますけど、『グラディウスⅡ』のスタッフの多くが関わっているんですよ。

—『グラディウス』の原点は『スクランブル』？

はい、その通りです。やっぱり横スクロールシューティングの原点ですよね。さまざまな意味で、多くのゲームに影響を与えてると思いますよ。『グラディウス』自体がそもそも『スクランブル２』という企画でスタートしていますからね。パワーアップカプセルのシステムは中村さん（『グラディウス』インタビュー参照）のアイデアですね。アイデアノートに書いてるのを見せてもらったことがあります。中村さんのアイデアノートは傑作でしたよ、いろいろアイデアが詰まっていて非常に参考になりました。

—もし、新作の『グラディウス』を作ることになったら？

ぜひ作りたいですね。今、シューティングをアーケードで出してもダメなんですよね。悲しいことにインカムが出ない。『沙羅曼蛇』を別にして１人プレイが基本ですからね。いつかネットワークを使った新作をリリースできたら面白そうですね。

—高取さんにとって『グラディウスⅡ』とは？

それは一言では難しいですね（笑）。自分自身がゲーム小僧で、ゲームセンターでシューティングとかやるのが大好きで。当時はそういうのを作るのが夢でしたから、実際に自分がコナミに入社して、『グラディウスⅡ』を作ることが出来たのは幸運だったと思います。それを多くの方に楽しんでいただいて、いまだに高く評価していただけるっていうのは、もう本当に幸せなことだと思っています。今でも、「昔やってましたよ」とか言われるとすごい嬉しいです（笑）。





GRADIUS III
伝説から神話へ

S T O R Y

限りなく深く暗い闇の彼方、
幾重にも重なる暗黒銀河……。
その未知なる領域より生まれいでし謎の破壊神
"バクテリアン"がふたたび活動を開始した……。
"ダーク・フォース"、"バクテリアン"が
自らの野望を達成すべく発動した最後の攻撃である。
"ダーク・フォース"は、我々の想像を絶する
強大なパワーを持つエネルギーで
全宇宙を包み込み破壊と殺戮の限りを尽くす。
侵略の影はグラディウス周辺の惑星を次々と飲み込み、
今まさにグラディウス本星に魔の手をのばしつつあった。
グラディウス連邦政府は、この脅威に対処すべく
グラディウス全軍を挙げての一大防衛網を敷き
総攻撃に臨んだが、このかつてないほどの
強大なダーク・フォースを前に
必死の防衛も破られようとしている。
そしてふたたび超時空ファイター、ビックバイパーが発進。
全宇宙の命運を賭け、
果てしない闇の彼方へと今、飛び立つ……。

GRADIUSⅢ SYSTEM

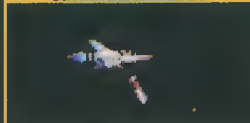
CONTROL

ショット



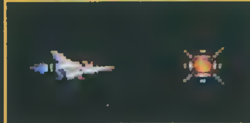
初期状態では、画面上に2発撃てるショットを発射する。ダブルとレーザーは併用できない。

ミサイル



本作ではミサイルが強化されており、コントロールミサイルを除き、画面上に２発撃つことができる。

パワーアップ



本作では、新たに７番目のパワーアップ「！」が追加された。そのかわり、青（全滅）カプセルが出現しない。

自機の当たり判定

※当たり判定の図は、あくまで目安として表現しています。

NORMAL



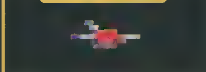
SMALL



REDUCE 1



REDUCE 2

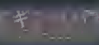


『グラディウスⅢ』では、床（一番下の地形）に自機を押しつけてもミスにならないが、逆に天井（一番上の地形）に当たるとミスになる。これは従来のシリーズと正反対なので、よく覚えておこう。また、ほとんどの場合、ショットが通る場所は自機も通れるが、ごく一部の場面においては、その限りではない。

COLUMN

実力に合わせてお選び下さい



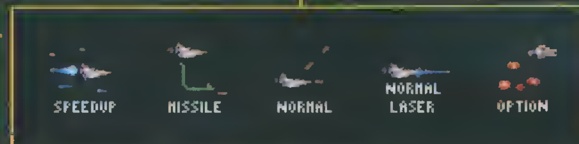


「！」とビギナーモード

７番目のパワーアップ「！」は、タイプセレクト時はメガクラッシュ（敵全滅）に固定。エディット時はそれ以外の３種類から選択できるが、リメインオプション（残機オプション）を選ぶのが一般的だろう。初心者向けのビギナーモードは３ステージエンドで、ミスしてもパワーアップが全部なくならないなど、難易度が若干低くなっている。

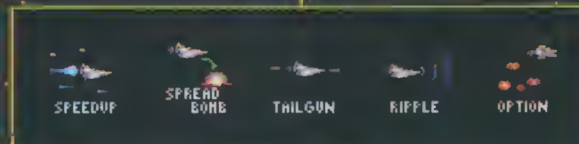
TYPE SELECT

TYPE A



『Ｉ』からの伝統装備。『Ⅱ』に比べかなり強化されているが、溶岩などが難しい。他の装備でクリアしてから選ぼう。

TYPE B



初心者に断然オススメ。スプレッドとリップルの火力が最強で、泡や溶岩などの難所も一番楽。ただし要塞では苦戦する。

TYPE C



最も厳しい装備。『Ⅱ』で強かった2-WAYはミサイルの軌道が変更され大幅に弱体化、サイクロンレーザーも弱い。

TYPE D



総合力はなかなかの装備。フリーウェイは使いこなせれば要塞で大活躍する。ただしツインレーザーなので溶岩が厳しい。

SHIELD

SHIELD



初代『グラディウス』のバリア。前方からの攻撃を防ぐが、後方に対しては無力。

FORCE FIELD



基本的にこれを選ぶ。耐久力は6発と強い。ただし、レーザーや地形に当たると即死。

FREE SHIELD



自機の周りの自由な位置に8つまでつけられるが、実用的ではない。

COLUMN

エディットモードについて



2面の泡などで若干火力不足だが、総合的にはB装備と同等か、それ以上だ。

エディット装備では、ノーマルミサイル、バーティカルorフリーウェイ、リップル、ノーマルオプション、フォースフィールド、リメインオプションがオススメ。リップルなら7面の溶岩も楽で、何よりバーティカルorフリーウェイは、最終面の要塞で爆発的な威力を発揮する。

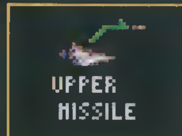
EDIT MODE

CONTROL MISSILE



前方に発射後、方向キーの上下でコントロールできる。最も使えないミサイル。

UPPER MISSILE



前上方向に発射され、天井を這う。ダブルがあるので、ほとんど使いどころはない。

SMALL SPREAD BOMB



後下方向に小さいスプレッドを発射。スネークオプションと非常に相性がいい。

SPREAD GUN



1段階で上下前の2方向、2段階で上中下前の3方向に撃てる。全く使えない。

ENERGY LASER



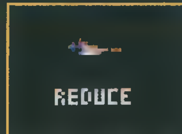
ため撃ち可能なレーザー。実用的とは言えないが、ため状態を敵に重ねると強い。

SNAKE OPTION



慣性があり、振り回せるオプション。扱いが難しいが、使いこなせると楽しい。

REDUCE



自機の当たり判定を2段階まで縮小できる。ただし、当たれば即死なので厳しい。

NORMAL



ダブル、レーザーを通常のショットに戻す。一部の敵に対してはノーマルのほうが強い。

SPEED DOWN



上がりすぎたスピードを下げる。微妙な操作を要求される一部の場面では有効。

REMAIN OPTION



残機を最大4機までオプションに変える。復活時に役立つので、最もオススメだ。

GRADIUS III ENEMY LIST

名前	説明	得点
アイ	スクランブル バイオニックハッチ	100PTS
アイアンヴォーム		100PTS
アイメート		100PTS
アニマ	スクランブル爆雷	100PTS
アニルフ		100PTS
アンスラックス		100PTS
イオンリング		10PTS
ヴァン・ダー	歩行型対空砲撃ロボット	100PTS
ウルグ		100PTS
ウロス		100PTS
エクセス		100PTS
エニグマ	対突迎撃型 バイオウエポン	100PTS
オクタ		100PTS
オデオン		100PTS
オプションハンターカーン	高エネルギー吸収生物	0PTS
オプションハンターゲス	高エネルギー吸収生物	0PTS
オプションハンターバスター	高エネルギー吸収生物	0PTS
カートゥーン	標準哨戒機	100PTS
ガーバグ	特撃型バイオニック爆雷	50PTS
ガーメイド	レーザー搭載遊撃機	0PTS
カーン	全領域無人砲台	200PTS
ガイ・ヴァン	歩行型対空砲撃ロボット	100PTS
ガゼボ		0PTS
ガッシーノ		200PTS
ガルン	ゼロス高速戦闘機	100PTS

ギア	亜空間遊撃機	100PTS
ギプス		100PTS
キャンサー	ミニクラブ	− PTS
グラシア	標準型イオン砲台	100PTS
グラップル	スクランブルハッチ	500PTS
グローム	遠隔操作爆雷	100PTS
ケラング	スクランブル戦闘機	100PTS
ゴール	増殖型バイオ空中触手体	100PTS
ゴドレイ	戦略移動兵器	300PTS
サグナ		100PTS
ザブMk-Ⅲライズ	時空間移動爆雷	100PTS
サンドドラゴン	思考型特殊硬質ドラゴン	300PTS
サンドライオン		100PTS
ジーアイ	超高速爆撃機	100PTS
シャープクロッサー		− PTS
ジャンパーL	機動ロボット	100PTS
スニーグ		100PTS
スパルグ		100PTS
スピアー	ジャンプ型移動爆雷	100PTS
ゼロ・ベース	対空イオン砲台	100PTS
ターン		10PTS
ダガー		100PTS
ダグム	スクランブルハッチ	200PTS
ダッカー	歩行型対空ロボット	100PTS
ディー01	プラズマ対空砲	100PTS

名前	説明	得点
ディーダ	回転レーザー	- PTS
デスハンド		0 PTS
デプト	肉プレス	- PTS
デモス	超高速移動砲	100 PTS
トーテムモアイ		300 PTS
ドルディア		100 PTS
バトリューク		100 PTS
ビオランテ	思考型バイオ触手体	- PTS
メイス		0 PTS
メッカーノ		200 PTS
モアイ		300 PTS
ラッシュ	ゼロススクランブル編隊	100 PTS
レーザー砲台		100 PTS
ローリングモアイ		- PTS
ワイズ	スクランブルハッチ	500 PTS

GRADIUS Ⅲ
STAGE 01 砂漠 Sand Storm

惑星間核戦争により生物が絶滅した死の星

バクテリアン前線艦隊の拠点へと、第一次攻撃開始。最初のステージから難度は高く、あえなく砂塵の中に消えていったプレイヤーは数多い。



※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。



宇宙への出発 ～神話の始まり

高難度で有名な『グラディウスⅢ』の「1周クリア」を、目標として攻略していく。装備は、一般に最もクリアに近いと言われるTYPE B（スプレッド）と、バーティカルorフリーウェイを含む装備（TYPE D orエディット）をベースとする。幸運を祈る！



9面以外はノーミスが基本だが要所の復活を覚えれば、1周の安定度は飛躍的にアップする。

1 まずは確実にパワーアップ

全10面にもおよぶ『グラディウスⅢ』の壮大なストーリーが、ここからスタートする。このステージでは、必ず全てのカプセルを回収し、着実に装備を整えておくこと。まず空中戦では、スピード2速→ミサイル→オプションの順でパワーアップしていこう。



『Ⅲ』のカプセルは1個300点。エクステンドにつながるので、フル装備でも積極的に取ろう。

2 道中の敵は出現即破壊が基本

開始直後で装備が乏しい割に、敵の攻撃は激しい。ポイントはサンドライオン、サンドドラゴン、砲台、ダッカー、ハッチといった敵の出現位置を覚え、弾を撃たれる前に倒していくことに尽きる。地上の敵はミサイル、天井の敵はオプションをうまく使って倒そう。



ライオンやドラゴン、ダッカーは放置しておくと延々攻撃してくる。1匹も逃がすな！

③ サンドライオンとサンドドラゴンの複合攻撃！

サンドライオンは斜めジャンプを繰り返しつつ、口から3方向に分裂する半誘導弾を吐いてくる敵。サンドドラゴンは砂の中から出現し、空中を飛び回る敵だ（2周目以降や難易度VERY HARDは尾から分裂弾を撃つ）。1面最大の難所は、終盤のサンドライオンとサンドドラゴンの複合攻撃地帯だ。ここは画面左端でショットとミサイルを撃ち込み、両方を速攻で撃破しよう。倒さずに前方へ逃げてしまうと、非常に危険な状況になる。ここを抜けたら、オプション2個目を取ってボス戦に備えよう。



ここが問題の難所。出現位置を覚えておき、確実に倒そう。ダッカーの弾に要注意。

STAGE 01 BOSS ゴライアス



砂丘に潜む巨大アリジゴク

口からの8方向分裂弾と、クモのようなガーバグ（糸に当たり判定はない）で攻撃してくる。ボスの正面で落ち着いて分裂弾をかわしつつ、口にショットを撃ち込もう。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 90SEC

COLUMN

『グラディウスIII』とは

1988年末、アーケードゲーム専門誌上にて『グラディウスIII』の制作が発表されるとともに、全国の読者に向けてアイデアの公募が行われた。その後、1989年10月のAMショーでの初公開を経て、同年12月に発売されたのが、『グラディウスIII～伝説から神話へ～』である。

発売されるや否や話題となったのは、その驚くべき高難度だった。ステージ1でいきなりゲームオーバーになる初心者が続出し、シリーズをやり込んでいる中級者であっても、ステージ3のボス、ビッグコアMk-IIIの猛攻の前に、次々と挫折へと追い込まれていった。そして、モアイや溶岩といった幾多の難所を乗り越えた猛者たちにとっても、ステージ9のキューブラッシュは、もはや「クリア不可能」と思えるほど高い壁であった。

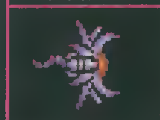
そんなあまりの難しさゆえ、酷評されることも少なくない本作だが、逆にそれがカリスマ的な魅力となり、最も心に残るゲームのひとつに挙げるファンもまた数多い。長いグラディウスの歴史の中でも、独自の存在感を示す作品である。

COLUMN

『グラディウスIII』のオプションハンター

『グラディウスIII』には3種類の個性的なオプションハンターが存在し、「バスター→ゲス→カーン」の順番で出現する。他のシリーズ作品と異なり、プレイヤーがオプションを1個でもつけていればオプションハンターは出現するため、オプションを3個までにおさえるという手段は通用しない。出現場所をパターン化することが重要となる。なお、どのオプションハンターも、オプションを取られた後にメガクラッシュを使えば、瞬時にオプションを取り戻すことができる。

バスター



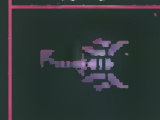
直進型。メガクラッシュ以外では倒すことができない。

ゲス



直進型。オプションを取られても、ショットで倒せば取り戻せる。

カーン



蛇行型。メガクラッシュ以外では倒すことができない。

STAGE 02 泡 Aqua Illusion

宇宙空間を漂う生命体惑星

常に分裂拡大を繰り返し、発生し続ける無数の水泡。幻想的な光景とは裏腹に、その圧倒的な物量攻撃は容赦がない。

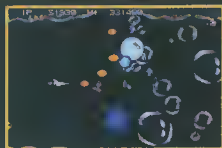




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① 泡に押される人はスプレッドで！

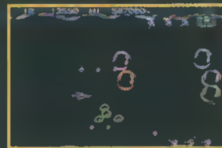
大量の泡が押し寄せるステージで、イメージは『Ⅱ』の結晶に近い（死ぬと復活が厳しいのも一緒）。このステージはTYPE Bのスプレッドが最強なので、初心者には文句なくオススメだ。それ以外の装備は、積極的に前に出て、泡を破壊していくことを心がけよう。



泡にオプションをめり込ませて、ガンガン破壊しよう。砲台やハッチも早めに破壊。

② ステージ2 道中の注意点

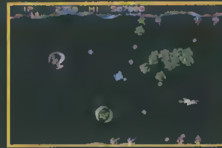
空中戦でレーザーとオプション3個目を取り、道中でオプション4個目を取る。道中は上下に砲台やハッチがあるが、波打つ地形に激突する危険があるため、レーザーを活用して安全に破壊しよう。左の画面外から現れるジーアイは、オプションを回り込ませて倒せ。



カプセルを出す赤い泡は、復活時もしくは難易度EASY以下のみ出現する。

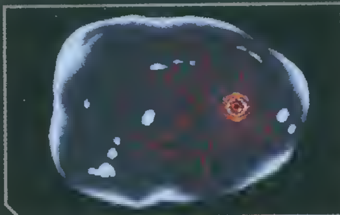
③ エニグマはオプションで倒せ

後半の難所は、上下の穴から泡にくるまったエニグマが大量発生する地帯だ。エニグマは撃つか一定時間で泡が弾け、自機を執拗に追尾してくる。画面中を回るように誘導（一方へ引き付け、反対へ切り返す）しながら、オプションを並べて一掃しよう。



復活時は画面前方でエニグマを誘導し、まとまったら一気に背後へ切り返そう。

STAGE 02 BOSS バブルアイ



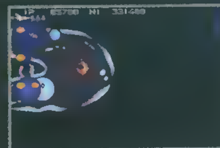
ステージが泡ならボスも泡

攻撃方法は、3方向に分裂し、画面端で跳ね返る泡。さらに、画面中を前後左右に動き回って体当たりしてくる。バブルアイ本体の中ほどを撃つと徐々にくぼんでいき、弱点の目玉にショットが届くようになる。

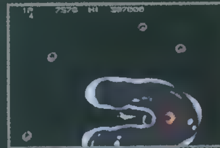
ポイント 5,000PTS　自爆時間 90SEC

出現時の先制攻撃が重要！ 復活時は決死の速攻だ

フル装備なら、画面左上でオプションを縦に張って待ち、ボス出現時に大ダメージを与えよう。あとは画面左側で、弱点を狙って撃ち続ければ大丈夫だ。復活時は下手に逃げ回るより、速攻勝負がオススメ。弱点に横軸を合わせて撃ちまくり、本体がくぼんだら中に入って、ボスの動きに合わせて目玉に密着射撃だ。



ボス出現時、こんな感じであらかじめオプションのフォーメーションを組んでおく。



体内にも泡は飛んでくる上、見にくいので突然死することも。中に入るのはリスクをともなう。

COLUMN

アーケード版『グラディウスⅢ』の当たり判定

アーケード版およびPS2版『グラディウスⅢ＆Ⅳ～復活の神話～』（難易度NORMAL以上）の『グラディウスⅢ』は、一部の敵の当たり判定が非常に独特であり、それがゲームの難度を高める一因にもなっていた。これらの敵と正面切って戦うと非常に危険なため、固有の攻略パターンが開発されていったのである。ここでは今回の『グラディウス ポータブル』と比較して、特に違いが顕著な場面を紹介していこう。



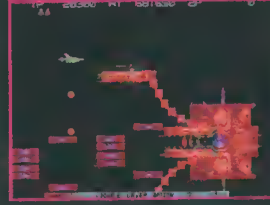
泡。大きい泡の角の部分には、なるべく近づかないように。また、バブルアイの左下も危険。



ビッグコアMk-Ⅲ。前のコアを破壊後のレーザーがあまりにも厳しいので、この状態に移行させない攻略が考案された。



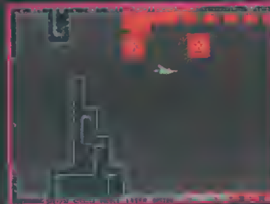
ヴァイフ。グロームを撃って膨張させると手がつけられないため、ヴァイフが最強のボスとなっていた。



リザードコア。レーザーを正面でよけるのは危険。触手からのレーザーを封じ、オプションを縦に伸ばして攻撃。



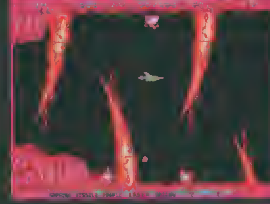
デリンジャーコア。これもレーザーを正面でよけきるのは難しい。大外でよけるパターンにハメれば安全に倒せる。



ザブMk-Ⅲ "ライズ"。見た目の倍以上はあると思ったほうがいい。また、壁はがれ地帯の天井も危険。



シャドーギア。非常に特殊な当たり判定を持っている。ただしそれを逆に利用して、足をすり抜ける技もある。



シャープクロッサー。「沙羅曼蛇」ステージのみの登場だが、先端部分の当たり判定が独特なのでやられやすい。

※画像は全てPS2版『グラディウスⅢ＆Ⅳ～復活の神話～』の当たり判定表示モード（HIT DISP）を使用したものです。赤い範囲が当たり判定です。

GRADIUS Ⅲ

STAGE 03 火山 In The Wind

風の中で……火山惑星の地底に広がる巨大基地

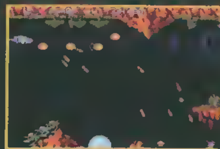
シリーズ伝統の火山地帯。前半と後半の2部構成とも言える長丁場で、最後にはグラディウス史上に残る強敵、ビッグコアMk-Ⅲが待ち受けている。



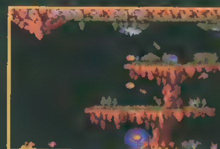


1 歴代最長の火山！ ハッチ地帯は縦フォーメーションで敵を一掃せよ

ビギナーモードの最終面。とにかく長いステージで、ボスのビッグコアMk-Ⅲで挫折したプレイヤーは数多い。序盤は岩棚に隠れたハッチ群がいきなり難しい。まず右上の天井に小さな突起が見えたら、その陰にいる邪魔なガッシーノをなるべく早く倒す（リップルなら広がりを利用）。その後、すぐ右下に行き、縦にオプションを張って岩棚のハッチを一掃しよう。なお、このとき一番下にいるガッシーノを破壊すると、隠しBGM「A Long Time Ago」（前3作のアレンジメドレー！）が流れる。続く上下のハッチも、オプションを伸ばして岩棚越しに攻撃しよう。



右上にいるのがガッシーノ。放っておくとハッチの処理を妨害されるので、速攻で破壊せよ。



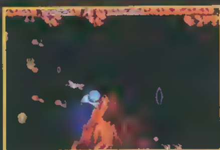
こんな風に縦に張る。右下の床にいるガッシーノを倒すと、懐かしのBGMに切り替わる。

※この下の一部分は省略してあります。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

2 火山&落盤地帯　～そして地底基地へ

火山は、オプションで火口にフタをするように撃ち、噴火の合間を縫って突破。天井の横長い岩盤は、自機が近づくと落下してくる。少し前進して、わざと落としてから通過するといい。斜めに降下していくところはメガクラッシュか、フォースフィールドがあれば万全。


後ろから来るジャンパーはテイルガンか、縦にオプションを張るなどして倒そう。

3 迷路地帯は息抜きポイント？

地下に降りるとBGMが変わり、後半戦に入る。まず、ルートが上の迷路と下の火山に分かれているが、迷わず簡単な上を進もう。ハッチは楽勝だが、空中を歩いてくるダッカーには要注意。下は噴き出す火山弾を撃っても1個10点なので、稼ぎルートにもならない。


迷路の最後、左上のハッチがやっかい。ハッチが画面に入らないように、下で待ってから上がろう。

4 ジャンパー地帯の復活はパターンが必要

後ろから来るジャンパーは、テイルガンかオプションを縦に張って倒す。ここの復活は、やり方を知らないと難しい。まず天井にめり込むくらい上昇すると、正面の砲台の弾は当たらなくなる。あとは中央付近で、左右移動のみで全ての攻撃をかわしていこう。


ジャンパーは大ジャンプの下をくぐれ。ジーアイは一瞬右に引き付け、下がりながら撃とう。

GRADIUS Ⅲ

STAGE 03 火山 Underground

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

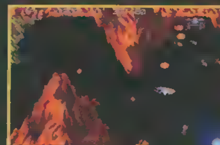
⑤ 穴掘り地帯は頭上に注意 ～ルートは上下2通り

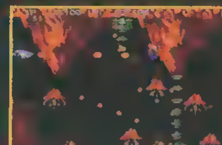
所々に埋まっている岩石の足元を掘ると、ストンと落下してくるので要注意。ちなみにツインレーザーが最もよく掘れる。ここはフル装備なら、一番上を広めに掘り進んでいけば楽。また、下のほうを進むと空間が多く、カプセルも集めやすい。ただし最後上に上がるときは、天井のハッチが画面に入らない（ザコを出されない）ように、右の山が出るくらいまで待ってから一気に上がること。なお、ここの復活は非常に簡単。スピード＋ミサイル＋オプションを確実に取れるようにしておこう。


このタイプのハッチザコは、高さをちょうど合わせると弾を撃ってこない。覚えておこう。

⑥ ゴドレイ地帯はハッチの事前処理が重要！

穴掘り地帯を越えたら、すぐ右上にオプションを張り、逆火山の間にあるハッチを破壊しよう。あとは中央でゴドレイを撃っていればいい。また、稼ぐときはハッチの下にオプションを張り、自機は左の山の後ろに隠れて、ザコを撃ちまくる。ただしボスの瞬殺パターン（P077参照）が使えなくなるので、上級者向けだ。


逆火山の左側が見えたら急いで右上へ。そこからオプションを張ってハッチを破壊する。


稼ぐときはこのように。ハッチは無限にザコを出す。この場合、ボスは自爆待ちが無難。

STAGE 03 BOSS ビッグコアMk-Ⅲ



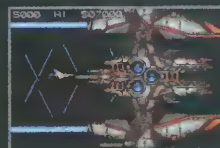
圧倒的攻撃力を誇る、『Ⅲ』のカリスマボス！

『グラディウスⅢ』最初の壁とも言える強敵。上下の極太レーザーに自機を挟み込み、反射レーザーで攻撃してくる。さらに前のコア2つを破壊すると、短い高速レーザーを連射してくるが、かわすのは至難の業。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 45SEC

反射レーザーは有名な「ううまま うままう」でかわせ！

以下のパターンと位置を覚えよう。
1セット目：後後前前（ううまま）
2セット目：後前前後（うままう）
3セット目：後前後（うまう）
4セット目：後前（うま）
各セットが終わるごとに、ボスはカバーを閉じて正面にレーザーを撃つので、一旦上か下に動いてかわすこと。



ボスの中心、最先端の部分に密着した位置が「前（ま）」。反射レーザーは見てよける必要はない。



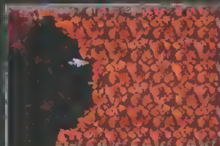
「前（ま）」から自機1機ぶん後ろに下がった位置が「後（う）」。この2箇所を往復するだけでよい。

瞬殺パターンは事前準備が必要

フル装備の場合は、瞬殺パターンにはめれば簡単に倒せる。まずゴドレイが出現しなくなったら、急いで右の逆火山の右側、小さな出っ張りのあたり（左の画像の位置）へ移動。そこからスクロールに合わせて徐々に下がっていき、自機の先端を「HI」表示の左端（右の画像の位置）に合わせよう（右に続く）。



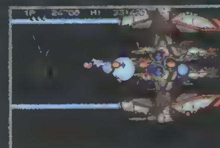
まずこの位置へ。ハッチが残ってしまっていると、テイルガンなどがない限り入れない。



そしてこの位置でストップ。これで、ボスにオプションを一直線に重ねることができる。

オプションで奥のコアを破壊！ 復活時は自爆待ち

オプションを配置できたら、上記パターンで反射レーザーをかわしつつ、奥のコアを撃て。奥を先に破壊すれば、恐怖のレーザー連射は来ないからだ。復活時は反射レーザーをかわし続け、自爆を待とう。ちなみにアーケード版では、4セット目を「うままう」とかわしきった後、画面一番下の中央で待てば自爆となる。



前のコアを破壊すると、レーザー連射に切り替わってしまう。必ず奥を先に破壊すること。



復活時、レーザー連射を処理落ちなしでかわすのは厳しい。おとなしく自爆を待とう。

SECRET FACTOR 隠し要素

『グラディウスⅢ』の隠し要素はおなじみのパワーアップコマンドからステージセレクト、エクストラモードが追加されている。特に重要なのはCUBE ATTACK。極悪な難易度を誇るあのクリスタルキューブを何度でも練習することができる。また、グラディウスステージや沙羅曼蛇ステージも最終ボスの攻撃をくらい、一度でもプレイしていれば選択することが可能になる。

パワーアップコマンド	
↑↑↓↓←→←→×○（レーザー装備）	
↑↑↓↓←→←→□△（ダブル装備）	
Easiestは初期PLAYER数分（ステージクリアごとに+1）	
Very Easy、Eaeyは1回（ステージクリアごとに+1）	
Normalは0（ステージクリアごとに+1）	
Hard、Hordestは使用不可能	
STAGE SELECT	
難易度は問わず、ノーコンティニューでクリアする。 選択できるステージは進んだステージまで。	
EXTRA MODE	
CUBE ATTACK	ステージ9に行けば選択できる
EXTRA EDIT	ゲームをクリアするかプレイ時間が10時間以上経過する
武器追加	EXTRA EDITでクリアするかプレイ時間が20時間以上経過する
GRADIUS	最終ボスの吐き出す弾の下に当たる
SALAMANDER	最終ボスの吐き出す弾の上に当たる



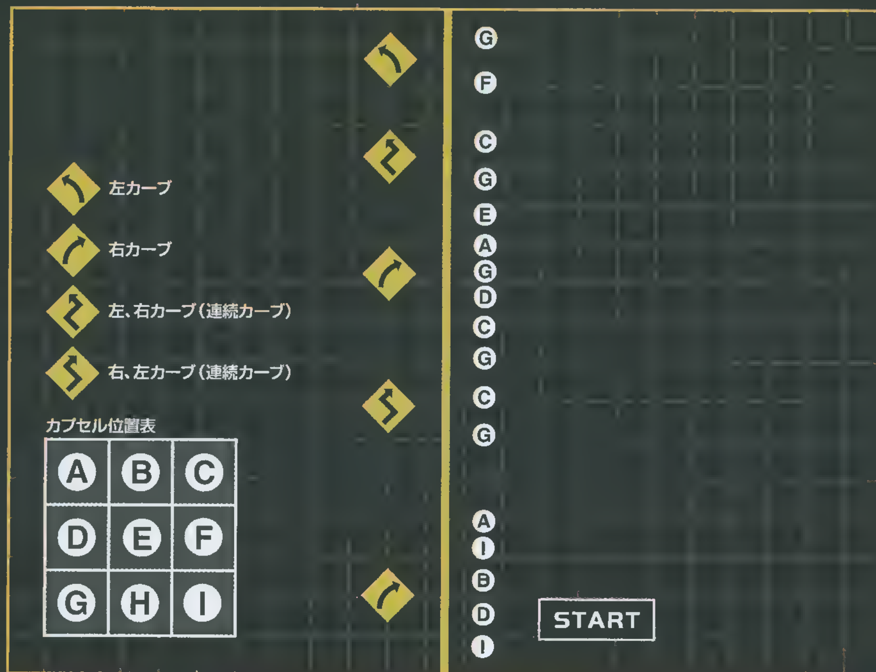
エディット装備でクリアすればSFC版にしか搭載されていない装備の一部も選択できる。

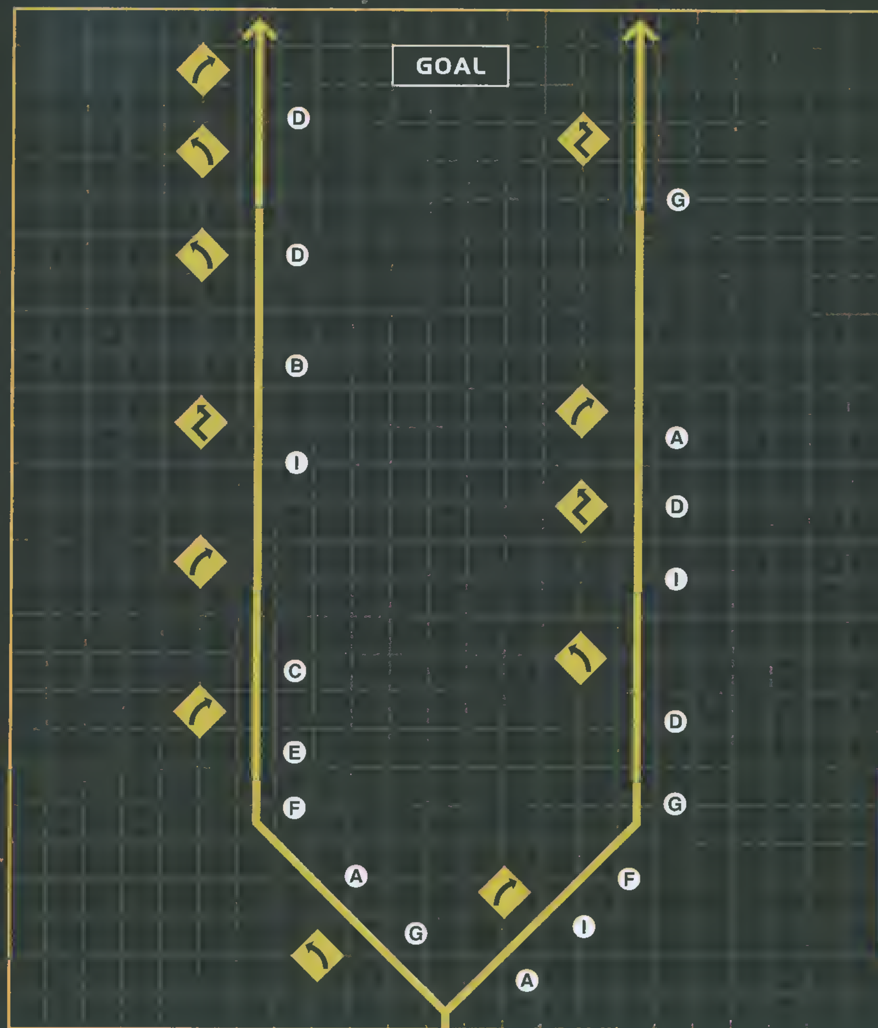
GRADIUS Ⅲ

STAGE 04 高速 High Speed Dimension

3Dで展開される高速次元

グラディウスシリーズ初の3Dステージ。高速で迫りくる壁面をかわし、地下基地から脱出せよ。シリーズ中でも一際異彩を放つステージだ。





シリーズ唯一の3D高速ステージ！ 確実にパワーアップせよ

敵が出現せず（ショットも撃てない）、カプセル取り放題というボーナスステージのような面だ。ただし左右の壁に激突すると死んでしまうので、カーブを曲がるタイミングをしっかり覚えよう。ステージ3で死んでしまっていても、ここでカプセルを着実に回収できれば、十分に復活可能だ。ただ、このステージのみカプセルが0点なので、フル装備の場合は無理に取りにいく必要はない。ちなみにこのステージに入ったときにフォースフィールドを装備していると、耐久力が全回復する。



上下の壁には当たらない。途中の分岐は右に行くのが一般的だが、やりやすいほうで。

GRADIUS Ⅲ SOUND

ロックからオーケストラへの飛翔

アーケード版の音源性能は『Ⅱ』とほぼ大差ない構成だが、『Ⅱ』で独立していたボイスチップが搭載されず、ADPCMと統合された。このため、パワーアップ時の音声が入ると、発声チャンネルが１つ消え、BGMの音が減る仕様になっていた。音楽面では『Ⅱ』の雰囲気と世界観を継承しているが、全編に渡ってコーラスが多用され、ロック寄りだった前作と比べて、「壮大なスペースオペラ」の様相を見せている。“Departure for Space”から“Sand Storm”、そして“Dark Force”へと流れるように続く序盤は、前作までのデジャヴを感じさせるもの。序盤のヤマとなるステージ３は“In The Wind”と“Underground”の2曲で構成され、アップテンポな前者と禍々しい響きの後者が、ビギナーモードを選択したプレイヤーにも平等にクライマックスを体感させる。また、ある条件を達成することによってBGMが“A Long Time Ago”に変化する点も熱い。この曲は『Ⅰ』の４面、『沙羅曼蛇』の２面、『Ⅱ』の１面がメドレーアレンジされたもので、スタッフによる過去作へのリスペクトが感じられる憎い演出だ。後半の空中戦ではBGMが“Try to Star”に切り替わり、敵の攻勢も厳しくなっていく。ステージ９では、前作のボスオンパレードをリアレンジした２曲に加え『グラディウスⅡ』から“Take Care!”が追加されている他、エクストラステージでは初代と『沙羅曼蛇』をモデルにしたステージが、それぞれの作品のステージ１で使用されていた曲にあわせて登場する。オリジナルと異なるサウンドチップでありながら、原曲に近いサウンドによって再現されたBGMで、ノスタルジックな感覚を堪能できるのも『Ⅲ』のサウンドの特徴だろう。

― 罰帝 ―

ゲーム内名前	曲名
GⅢ DEMD BGM	PRELUDE DF LEGEND
GⅢ SELECT BGM	INVITATIDN
GⅢ SKY BATTLE BGM	DEPARTURE FOR SPACE
GⅢ STAGE 1 BGM	SAND STDRM
GⅢ STAGE 2 BGM	AQUA ILLUSIDN
GⅢ STAGE 3_A BGM	IN THE WIND
GⅢ STAGE 3_B BGM	UNDERGRDUND
GⅢ BEGINNER ENDING	CDNGRATULATIDNS
GⅢ STAGE 4 BGM	HIGH SPEED DIMENSION
GⅢ SKY BATTLE 2 BGM	TRY TO STAR
GⅢ STAGE 5 BGM	EASTER STDNE
GⅢ STAGE 6 BGM	DEAD END CELL
GⅢ STAGE 7 BGM	FIRE SCRAMBLE
GⅢ STAGE 8 BGM	CDSMD PLANT
GⅢ STAGE 9 BGM	CRYSTAL LABYRINTH
GⅢ STAGE 10 BDSS_A BGM	BDSS DN PARADE BGM 1
GⅢ STAGE 10 BDSS_B BGM	BDSS DN PARADE BGM 2
GⅢ STAGE 10 BOSS_C BGM	BDSS DN PARADE BGM 3
GⅢ STAGE 10 -A-	MECHANICAL BASE
GⅢ STAGE 10 -B-	FINAL SHDT
GⅢ EXTRA STAGE 1 -A-	GRADIUS BGM1
GⅢ EXTRA STAGE 1 -B-	GRADIUS BGM2
GⅢ EXTRA STAGE 2 -A-	SALAMANDER BGM1
GⅢ EXTRA STAGE 2 -B-	SALAMANDER BGM2
GⅢ BOSS BGM	DARK FDRCE
GⅢ STAGE 10 -C-	ESCAPE TD THE FREEDDM
GⅢ GAME ENDING BGM	RETURN TD THE STAR
GⅢ EXTRA BGM	A LDNG TIME AGD
GⅢ GAME DVER BGM	GAME OVER
GⅢ RANKING BGM	KING DF KINGS
GⅢ ND USE1	GRADIUS
GⅢ ND USE2	GRADIUSⅡ
GⅢ ND USE3	ENDING

SOUND EDITOR／S.KANEDA
S.FUKAMI
M.HIGASHINO
M.IZUMI

音声	対訳
SPEED UP	スピードアップ
MISSILE	ミサイル
DDUBLE	ダブル
LASER	レーザー
MULTIPLE	マルチプル
SHIELD	シールド
FDRCE FIELD	フォースフィールド
Destroy them all.	敵を殲滅せよ
Destroy the core.	コアを破壊せよ
Destroy the eye.	目を破壊せよ
Destroy the mouth.	口を破壊せよ
Destroy the chest.	胸を破壊せよ
Warning! Warning!	警告！警告！
I was born out of the greediness of mankind. While men exist, so will I.	私は人間の欲望から生まれた。人間がいる限り、私は蘇る。

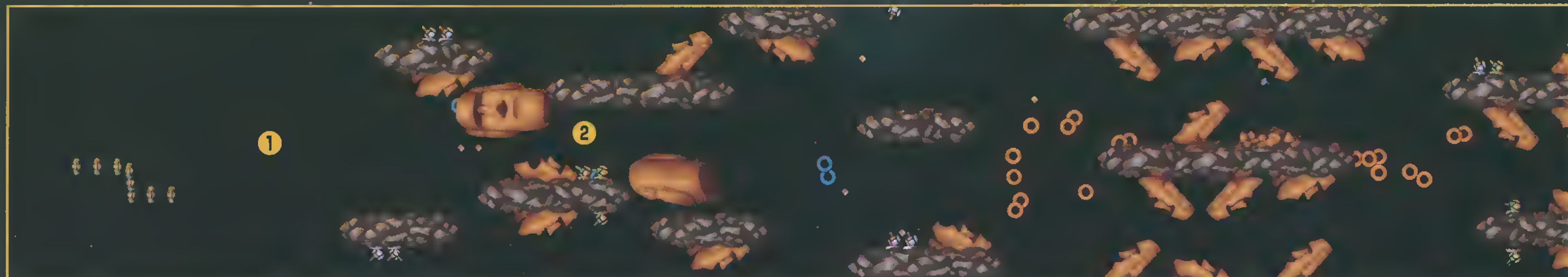
装備の音声が個別ではなく、体系的になっているのが印象的な『グラディウスⅢ』。オプションの発音が『沙羅曼蛇』のものと同じになっている。

GRADIUS Ⅲ

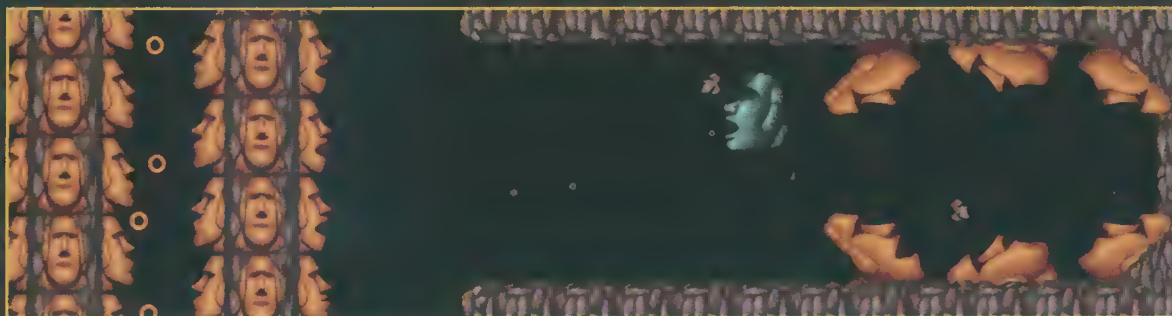
STAGE 05 モアイ Easter Stone

改造され殺戮兵器と化したイースター・ストーン

シリーズおなじみのモアイ地帯。今回は飛行タイプの回転モアイ、トーテムポール状の融合モアイ、果ては風船のように膨張するモアイまでが登場する。







1 伝統、そして恐怖のモアイステージ！

ビッグコアMk-Ⅲに続く凶悪ボス、ヴァイフが控える、『グラディウスⅢ』難関ステージのひとつ。特にラストの「トーテムモアイ→ドガス→ヴァイフ」3連戦は、本作でも一、二を争うほど復活が困難なポイントなので、絶対にフル装備のまま突破したいところだ。



装備が整っていると、このステージの空中戦でオプションハンターが初登場する。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

② モアイの後頭部がついに明らかに！

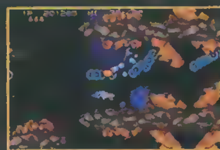
開始直後、ドリルのように回転しながら飛んでくるモアイ（破壊不可能）は、口から通常のモアイを吐き、地形に設置していく（設置されるまで当たり判定はない）。ここは画面の前へ前へと出るようにするのがポイント。でないと地形との間に挟まれてしまう。



ラストの4体編隊は特に危険。砲台に気をつけながら前進し、この空間に入るようにする。

③ 地味に強い通常モアイ地帯

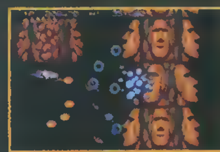
ドリルモアイが去った後は通常のモアイ地帯だが、耐久力が高い上、吐いてくるイオンリングの量も多い。本作のモアイにはノーマルショットが有効なので、テイルガンやバーティカルを使うのがオススメだ。さらにTYPE Bなら、スプレッドが爆発的な威力を発揮する。



本作のイオンリングはフォースフィールドを貫通するため、油断していると即死の危険も。

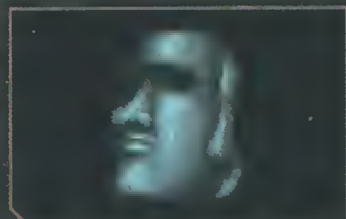
④ トーテムを崩して血路を開け！

ステージ後半のトーテムモアイは、4方向の顔を全滅させせると、その段が壊れて通り道ができる仕組みだ。フル装備ならガンガン破壊していけるので問題なし。復活時は1段だけでも速攻で破壊し、残った段をイオンリングに対する盾にしながら進んでいくといい。



一般公募のアイデアから生まれた敵。後半は壊し損ねると詰んでしまうので油断は禁物だ。

STAGE 05 BOSS ドガス



手ごわい中ボスモアイ

ドガス本体の周囲を回転するグロームが、大量のプチリングを吐いてくる。フル装備なら基本的に撃ちまくりで大丈夫だが、一定周期ごとに前進してくるので、画面の大外を時計回りに移動して回避しよう。

ポイント 3,000PTS　自爆時間 30SEC

最難関復活ポイント ～ドガスの復活パターン

復活時は、ドガスが自爆する（3回目の前進後）まで弾よけに徹しよう。もしくは、最初に出てくる赤いジーアイ2機のうち、下を倒さずに逃がすと、なんとドガスが攻撃してこなくなる。ただしこの方法を使うときは、必ず保険カプセル＋上のジーアイが出すカプセルで2速にすること（この後のヴァイフ戦のため）。



2回目、4回目、6回目に左下へ動いたとき、体当たりしてくる。逃げる際は一気に動け。



最後の復活ポイント直後。この下のジーアイを撃たなければ、ドガスは攻撃してこない。

STAGE 05 BOSS ヴァイフ



撃てば撃つほどデカくなる！

撃つとふくらむ（当たり判定が膨張する）グロームを吐く、凶悪モアイ6人衆。TYPE Bのスプレッドとテイルガンが最も有効だが、それ以外の装備だと全滅させるのは難しいので、4～5体倒して自爆を待とう。

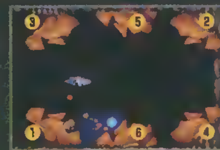
ポイント 各3,000PTS　自爆時間 60SEC

復活はあまりに難しい フル装備パターンで確実に倒せ！

フル装備なら、右の手順でヴァイフを撃破していこう。開口と同時に即破壊が基本だが、撃ちきれなければ2回に分けて。復活時は全滅不可能なので、自爆待ちしかない。右上のヴァイフを破壊し、あとはグロームを撃たずに、ひたすら時計回りに逃げまくろう。ただし、必ず群れから離れるグロームがいるため激ムズだ。



まずスクロールが止まる前に、あらかじめオプションを左下に固めておく。最重要ポイント!!



あとはこの順番で速攻撃破していこう。中央上のヴァイフは、口を真横から撃っても壊せる。

GRADIUS Ⅲ

STAGE 06 細胞 Dead End Cell

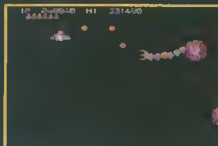
激闘！ 亜空間……増殖する死の細胞

グラディウスらしい生物的なステージ。不気味な触手や復活する細胞壁がビックバイパーの行く手を阻む。本作の中では比較的簡単なステージだ。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

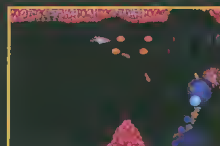
① 装備があれば意外と簡単！

『グラディウス』の触手面（5面）と『沙羅曼蛇』の細胞面（1面）を足したようなステージ。前の面はかなり難しかったが、それに比べると、6面は本作の中でも簡単なステージのひとつだ。ただし、後半の復活する細胞壁は少々コツがいる。


『グラディウス』5面に出てきたものにそっくりな触手細胞。地形は『沙羅曼蛇』1面だ。

② 触手細胞・ゴールはオプションを重ねて撃て

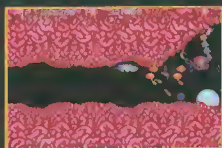
空中戦のBGMが終わると、このステージのメインの敵・ゴール（触手）が登場する。肉団子のような本体が見えた後、いきなり腕が生えてくるので、全身が出現するまで不用意に近づかないこと。腕は赤い部分を撃つと破壊でき、また本体を撃てば、一気に全体を破壊できる。この敵にもTYPE Bのスプレッドとリップルが非常に有効だ。オプションをゴールにめり込ませて撃ち込み、残さず倒していこう。ステージ中盤は地形が非常に狭くなっているが、ここもオプションを前方に伸ばして撃っていれば、ザコやゴールを簡単に一掃することができる。


ショットとミサイルを同時に叩き込め。ちなみにゴールの腕はメガクラッシュで全滅できる。

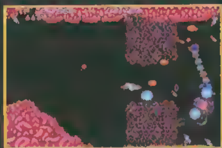

狭い細道もオプションがあれば楽勝。弾は細かい上下移動でかわしていこう。

3 複雑な地形はオプションのフォーメーションで突破せよ

細道の最後、上にいるゴールはレーザーだと撃ちにくい。手前にある天井のくぼみから、オプションを伸ばして攻撃するといい。その後、復活する細胞壁が見えてきたら、すぐ右上にオプションを張ろう。そのままショットとミサイルを撃ちまくれば、復活壁の向こう側にいる砲台と、正面のゴール3体を一掃できる。



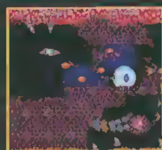
撃ちにくいゴールはここから。ただ無理をするくらいなら、無視してやり過ごすのも手だ。



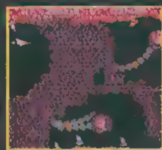
上下の復活壁を挟んで、敵が密集している。このように、右上から斜めにオプションを伸ばせ。

4 復活する細胞壁は、ためて一気に抜けろ！

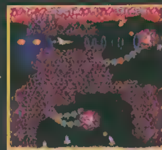
『沙羅曼蛇』にも出てきた復活壁だが、本作は復活の仕方が独特で、中途半端に削れた部分にいると、巻き込まれて死んでしまう。必ず、通りたい部分が完全に復活した状態なのを確認してから、一気に掘り進むようにしよう。



このように中途半端に削れた状態で前進するのは危険。



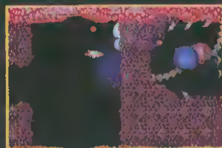
完全に復活するまで待ち、さらにワンテンポ置いてから……。



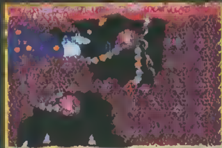
次の空間まで、ゴリゴリゴリゴリッと一直線に掘り進め！

5 復活壁とゴールの複合地帯は上ルートで

ラストは、長い復活壁の途中にいくつか小部屋があり、そこにゴールや砲台がひしめいている。上下2通りのルートがあるが、上を進むのがいい。手順としては、まず復活壁の外側から小部屋にオプションをめり込ませ、ミサイルだけを撃って（ミサイルは復活壁を壊さない）、ゴールや砲台を倒してしまうと、非常に楽だ。



復活壁の外からミサイルだけを流し込む。中途半端に復活壁を削ると危険だからだ。



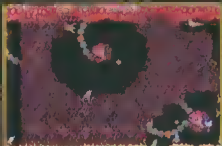
復活壁の外から壊しきれなかったら、ショットとミサイルを連射しながら小部屋に突入だ。

6 できればフル装備のまま駆け抜けたいが……。

フル装備なら簡単なステージだが、途中で死んでしまうとやや厳しい。前半部の復活は、とにかくゴールを早めに倒していくこと。ここでもTYPE Bのスプレッドなら、ゴールを瞬殺できるのでかなり楽になる。ラストの復活壁地帯は、右の画面写真のように、画面の一番上を抜けていくのがオススメだ。

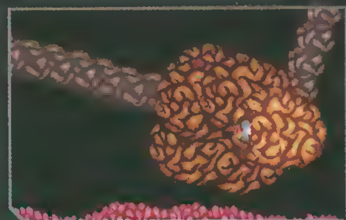


まず左上でギリギリまで待ち、一気に最初の小部屋まで抜ける。弾は微妙な上下移動でかわせ。



あとは右上で連射しているだけだが、不意に飛び出してくるオクタには注意。

STAGE 06 BOSS グレゴール



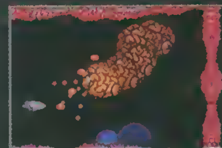
6つの脳と2本の腕を持つ怪物

『沙羅曼蛇』のゴーレムがパワーアップしたようなボス。普段はゆっくり動きながら3方向弾を連射してくるが、一瞬静止した直後、ピックパイパーを狙って猛スピードで腕を伸ばしてくる。

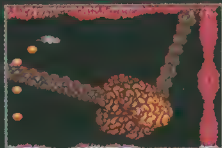
ポイント 5,000PTS　自爆時間 90SEC

パターンを覚えれば楽勝なボスだ

3方向弾をかわしつつ、開閉する目玉に撃ち込もう（フォースフィールドがあれば安心）。グレゴールが静止したら、「その瞬間の自機の位置」を狙って腕を伸ばしてくるので、すぐ上に逃げよう。伸ばした腕を破壊すれば、また3方向弾攻撃に戻る。パターンさえ覚えれば、復活時でも問題なく倒せるはずだ。



オプションをめり込ませて、目玉を撃ちまくれ。2ターン目くらいで倒せるはず。

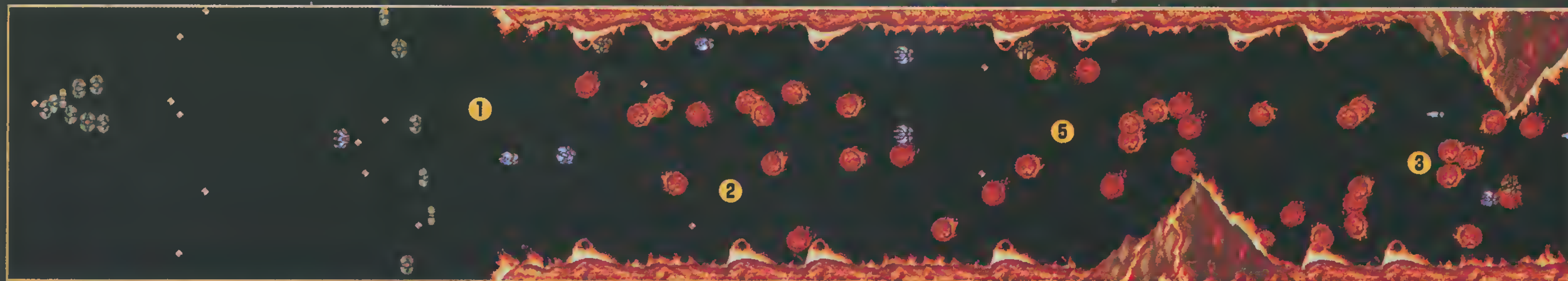


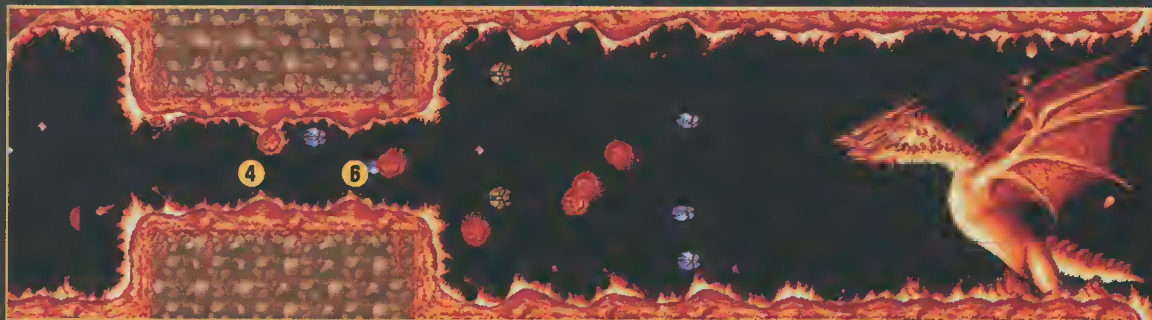
ボスが静止したらすぐ逃げる。弾よけ中も、腕伸ばしに対する心の準備をしておこう。

STAGE 07 溶岩 Fire Scramble

地表温度2,600万℃で展開される炎の戦い

辺境惑星開拓用の衛星型原子炉がダーク・フォースにより暴走、プロミネンス惑星と化した。飛来する無数の溶岩弾を、よけてよけてよけまくれ！

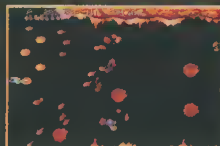




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

1 気合いが試される超よけステージ！

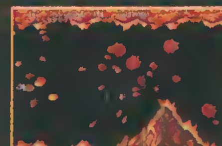
四方八方から無数の溶岩弾が飛来する、内容もＢＧＭも超“熱い”ステージ。溶岩弾は撃つと2段階まで分裂するが、破壊することはできないので、画面を埋めつくす溶岩弾をひたすらよけていかなければならない。本作の難所のひとつだ。このステージは、リップルが圧倒的に有利。破壊不可能まで分裂した溶岩弾を貫通する、唯一のショットだからだ。他の装備だと、画面奥の溶岩弾までショットが届かないため、自然と溶岩弾に追いつめられやすくなり、難度が跳ね上がってしまう。



溶岩弾はバリアを貫通するため、直撃すれば即死もありえる。一瞬の油断も許されない。

2 フル装備時は撃ちまくって処理落ちをかけよう

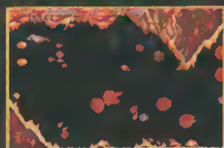
フル装備に近い状態で来ているなら、連射で常に処理落ちを起こし、溶岩弾を丁寧にかわしていこう。前半のコツは、全ての溶岩弾を撃とうとせず、自機の正面から来る溶岩弾だけを確実に撃っていくこと。上下の溶岩弾を不用意に分裂させてしまうと、急角度で飛んできて非常に危険だからだ。画面中央あたりの高さでオプションをまとめて、ミサイルは撃たずに（これが重要）ショットだけで進もう。特にスプレッドは、爆風で溶岩弾が見えなくなってしまうので、絶対に撃たないこと。



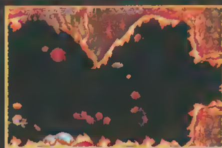
基本的にミサイルは撃たず、大きな上下移動も控えるようにしよう。

3 山が出現してもなるべく中央をキープせよ

しばらく進むと、地形の下と上に山が出現する。そのまま画面中央あたり(下の山頂をかすめるようなライン)をキープしていこう。山がある程度、溶岩弾に対する盾になってくれる。なお、下の山を越えたあたりで、瞬間的に溶岩弾の数が減り、処理落ちが切れるので、適度にミサイルを撃って調節しよう。



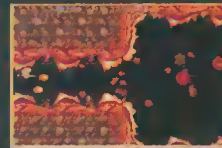
下手に山から離れようとすると、床（天井）と、上下から来る溶岩弾に挟まれてしまう。



真上や真下からも溶岩弾が飛び出してくる。不用意に前進せず、後方にどっしり構えよう。

4 ラストの細道は集中力の勝負！

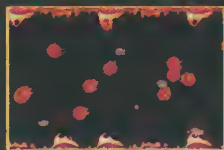
ステージ終盤の細道は、狭い空間が溶岩弾で埋めつくされ、かなり難しい。ここは画面の一番後ろでショットを連射し、正面から飛んでくる溶岩弾を、ドット単位の上下移動でよけていこう。上下の壁はかなり近づいても大丈夫なので（壁から出ている、ゆらめく炎に当たり判定はない）、溶岩弾が縦一列に飛んできて逃げ場がないときは、壁ギリギリを通過しよう。この細道を抜ければボスだが、最後の最後に真後ろから溶岩弾が飛んでくるので、安心して前に飛び出さないこと。



運が悪いと、通路がほぼ完全にふさがれてしまうことも……。最後まであきらめるな！

5 序盤＆中盤の復活パターン ～溶岩弾は撃たずによけまくれ

装備がないときは基本的に溶岩弾を撃たず、危険なザコのみを狙い撃つようにする。中盤からの復活は、まず画面右下隅が溶岩弾に対する安全地帯なので、ここでザコを撃ちつつ粘る。そのまま下の山の陰に隠れ、上の山が見えてきたら、溶岩弾の隙間を縫って上昇し、今度は上の山の陰に隠れよう。



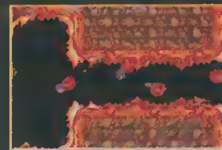
再開したら赤いカートゥーンを倒してカプセルを取り、すぐに画面右下隅へ。



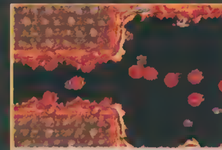
追尾してくるカートゥーンをうまくさばきつつ、下の山から上の山の陰へ。

6 終盤の復活パターン ～細道は安全地帯で突破だ

再開したらまず、すぐに画面の一番前、床ギリギリ（左画像）に移動する。すると、細道を抜けるまでは溶岩弾に対する安全地帯となる。ただし、まれにザコの弾が飛んでくるので、そのときは上下の微調整で避けよう。細道を抜けたらすぐ画面右上（右画像）に移動し、ザコをかわして前へ抜ければクリアだ。

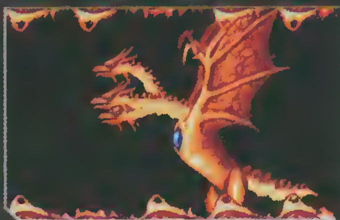


再開したら一直線に安全地帯へ。この位置を保ちつつ、細道を抜けるまで粘る。



細道を抜けたら右上のこの位置へ。左上の隅は溶岩弾が出るので、寄らないように。

STAGE 07 BOSS ワイバーン

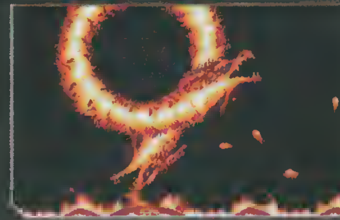


第1形態の三つ首龍

左の画面外から飛んでくる火球に要注意。突進体当たり攻撃もあるので、不用意に接近しないこと。開閉する胸が弱点だが、処理落ちしていると開かないことがあるため、胸を開くまでは連射をおさえるといい。

ポイント 0PTS　自爆時間 60SEC

STAGE 07 BOSS バルチャード・ドラゴン



第2形態の双頭龍

ボスの体に巻かれるように、火球をかわしつつ頭を撃て。実はメガクラッシュを使えば、一撃で倒せる。ちなみにアーケード版は、首を片方壊してからメガクラッシュを使わないと、自爆時間まで待たされる。

ポイント 各5,000PTS　自爆時間 65SEC

GRADIUS III

STAGE 08 植物 Cosmo Plant

知能を持つ宇宙植物に侵略された惑星

ざわめく植物地形、ビックバイパーをとらえる蔦、そしてあらゆるものを吸い込むボス。敵の攻撃は特異だが、ステージの難易度はそれほど高くない。

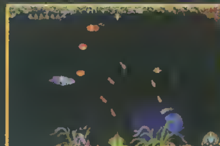




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

1 ホッと一息？ だがボスは強敵！

後半面ながら、本作の中ではかなり難易度の低いステージ。草に隠れたハッチの処理と、ボスのブロッティング・ウィードにさえ気をつければ、問題ないだろう。ちなみに『グラディウスII』のエイリアンステージに植物がとりついたという設定で、背景にも面影がある。



妖しくも美しい背景と、敵のトリッキーな攻撃が印象的。難易度自体は低い。

2 破裂弾は画面中央でかわせ

このステージには、特殊な敵が2種類登場する。まず、床や天井から突然生えてくる球根のような敵、アニマ。こいつはショットを当てるか、一定時間が経過すると、破裂して5方向に弾をまきちらす。出現位置を覚え、距離をとって対応すれば、脅威ではないはずだ。



破裂弾は距離をとり、大外を抜ければ楽勝だ。フォースフィールドでも防御できるので安心。

3 伸びてくる蔦につかまるな！

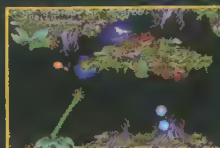
もうひとつの新顔は、上下の地形から伸びてくる触手、ビオランテ。接触してもミスにはならないが、地形に向かってグイグイ引き寄せられてしまう。ショットを当てれば縮むので、そのスキに通り抜けよう。もしつかまったら、思い切り逆方向へ動いて脱出すること。



『グラディウスII』のエイリアンステージに登場していた触手を彷彿とさせる。

④ 上の狭い通路からハッチを壊せ

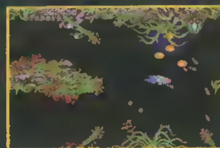
ここは下の広い通路を進むと、天井からのハッチザコが非常に厳しい。あえて上の狭い通路を進み、ハッチを即破壊してしまうのがオススメだ。通路に入るときは、横移動はスクロールに任せ、上キーだけをチョン、チョンと押して上昇していくのがコツ。



出口も狭く恐怖感があるが、ショットが通れば自機も通れるので、それを目安に微調整しよう。

⑤ 最後の危険ハッチはオプションで倒せ

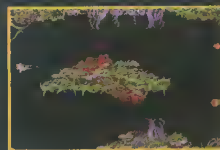
最後のハッチは草の陰に隠れており、横から撃つことができない。例によって、放っておくとザコを大量に出してきてやっかいだ。上下に分かれた通路を抜けたら、あらかじめ画面右上付近にオプションを固めておき、ハッチにめり込ませて破壊してしまおう。



このようにオプションを張ってハッチを破壊する。上下から来るダッカーに注意。

⑥ 道中の復活は何とかなるが……

このステージは道中のどこでミスしても、ボスまで到達するのはそれほど難しくない。カプセルを確実に回収し、ハッチを早めに破壊していけば問題ないだろう。ただしボスは装備がないと、非常に厳しい戦いを強いられる。心してこう（詳細は下を参照）。



ボス前の赤いカートゥーンは、片方を撃ってすぐ下（上）に移動すれば、2機とも倒せる。

STAGE 08 BOSS ブロッティング・ウィード



全てを吸い込む巨大植物

巨大な口を開き、ビックバイパーを「吸い込む」という、非常に珍しい攻撃方法を持つボス。さらに、茎と口元の触手から赤い弾を撃ち、吸引が2回終わるごとに、前方へ倒れ込んで体当たりしてくる。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 90SEC

フル装備時は吸引に耐えて撃ちまくれ！

装備がある場合は、画面左端で方向キーを左に入れっぱなしにし、吸引に耐えつつ弱点を撃て。無駄なく撃ち込めば、2回目の吸引中に楽々倒せるはずだ。ただし弾よけのため上下に動きすぎると、撃ち込み効率が下がってボスに激突してしまうことも。必ずフォースフィールドを装備し、多少の被弾は無視していこう。



弾をよけるときは、左下か右下に微調整。大きく逃げるとショットが弱点から外れてしまう。



吸引2回ごとに前に倒れ込むので、左上へ逃げよう。しばらく赤い弾のみで攻撃してくる。

茎の触手を壊して攻撃を緩和せよ

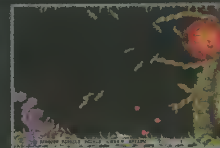
茎の触手2本は破壊することができる（ただし一定時間で再生）。吸引の合間に破壊しておき、ボスの弾を減らそう。また、ボス出現時にオプションを右下から左上に張っておけば、最初の吸引が始まる前に、触手に先制攻撃することが可能だ。



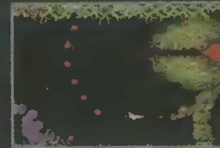
出現時はこんな感じで。触手は茎に2本（破壊可能）と口元に2本（破壊不可能）だ。

復活時は吸引されないように逃げまくれ！

復活で装備が乏しい場合、ボスに吸引されない根元付近（左の画像参照）でひたすら弾よけし、自爆を待つことになる。ここは床に接触しても死なないので、床に張りつき、左右移動メインで弾をかわそう。ボスの根元に弾を引きつけ、左に逃げるのが基本だが、よけきれないときは、吸引につかまらない範囲で上昇（3速あれば、多少吸引につかまっても復帰できる）。2回吸引が終わるごとに、ボスが前へ倒れ込んでくるので、口が閉じたらすぐ左上に逃げること。3回目の倒れ込みが終わった後、ボスは自爆する。かなり難しいので、できればフル装備で倒したい。



このあたりの、吸引されない狭い範囲で弾をよけるのだが、パターンにならずかなり難しい。



スキあらば茎の触手に撃ち込もう。1本壊すだけでも、ボスの攻撃力は激減する。

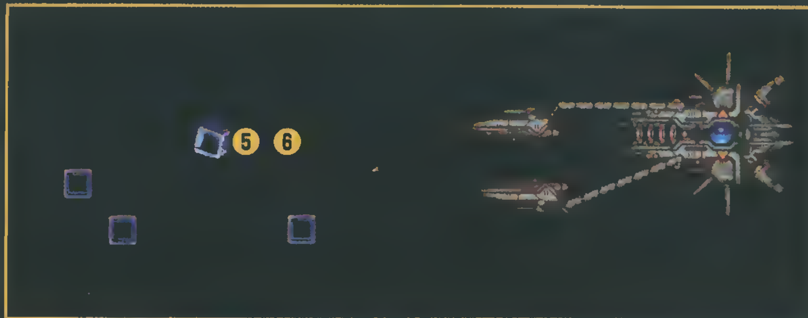
GRADIUS Ⅲ

STAGE 09 クリスタル Crystal Labylinth

遥かなる星域に広がるクリスタルの迷宮

飛来するクリスタルがステージの地形を作り出していく。最後に待ち受けるキューブラッシュは、シューティングゲーム史上最も難しい場面のひとつだ。

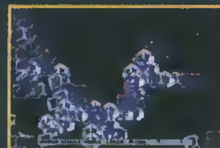




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① 恐怖のキューブラッシュが待ち受ける！

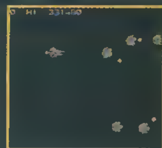
『グラディウスⅢ』、いやシリーズ最大の難所と言っても過言ではないステージ。ラストのキューブラッシュは、どんなにうまい人でも確実に抜けるのは難しい。この面に限っては、何度か死ぬことを覚悟しなければならないので、復活を前提に攻略していく。



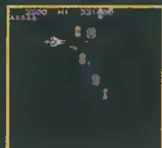
キューブ突破の瞬間。この方法が確立されるまでに、何百何千のバイパーが散っていったことか。

② 必ず覚えよう！ 空中戦の復活パターン

保険で1速。→右上で上下のドルディアを待ち構えて撃ち、2速。→カートゥーン（カプセルは後）と上のオデオンを撃つ。→すぐに下のオデオンとカートゥーンを撃ち、ミサイル。→ギアとドルディアを撃ってオプション1個目。



連射を使わず、手撃ちで狙い撃とう。1個のカプセルも逃せない。



蛇行するギアは、クロスするときを狙ってミサイルを当てよう。



中央から来るドルディアは、スプレッドを当てれば一瞬だ。

③ 必ず覚えよう！ 空中戦の復活パターン（続き）

ジーアイを撃ち、前方と真ん中でダガーを撃つ（カプセルは後）。→すぐ上に行ってドルディアを撃ちつつ、下のドルディアをミサイルで撃つ。→上から下に降りながらバトリュークを撃つ。→ギアを撃ってオプション2個目。



ダガーはこの位置で待ち構え、上下に分かれる前に全滅させよう。



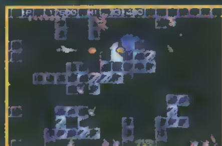
下のドルディアはミサイルで倒し、すぐ画面上に戻る。



そして縦一列のバトリュークを、上から下に降りながら一掃。

④ 道中はオプションを駆使すれば簡単

道中は簡単かつ短い。オプションを伸ばしてハッチや砲台を処理しつつ、一番上の道を進んでいこう。ただし復活時はオプションハンターが出現するので、右の画像の空間でかわすこと（どうしても難しい場合は、オプション2個目を取るタイミングを遅らせるしかない）。最後、ブロックに入った砲台は残さないように。



オプションハンターは上にオプションをまとめて、下へ逃げる。ミスをしないように。



最後の砲台を残すと、直後のキューブラッシュの難易度がさらにきつくなる。

⑤ 最大のハマリ場所 鬼のキューブラッシュとは？

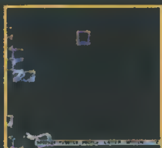
全国のプレイヤーが長期間ハマった、伝説の難所。全99個のクリスタルキューブが、自機に反応して高速で突っ込んでくる。全てよけきるのはほぼ不可能（一応、5速＋リデュースなら不可能ではないが……成功者は数少ない!?）なので、画面左下にキューブを積み上げて、防御壁を築くのが一般的だ。ただし、何個目のキューブが自機に突っ込んでくるかは決まっているが、出現位置は何パターンもあるため、100%確実な方法はない（特に、1個目が真正面から来るパターンが来てしまうと難しい）。



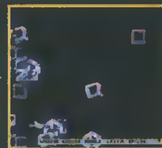
フル装備だとオプションハンターが出るので、メガクラッシュか残機オプションを！

⑥ 左下パターンを体得せよ！ あきらめなければ必ず抜けられる

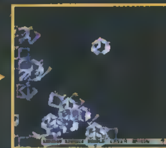
最も一般的な左下パターン。スピードゲージのあたりにキューブを誘導し、壁を積み上げていく。ただしキューブラッシュが終わった後、少しだけ右にスクロールするので、積む位置が左すぎると、最後の最後で激突死してしまう。



スピードゲージの左半分あたりで待ち、その場所に1個目を積む。

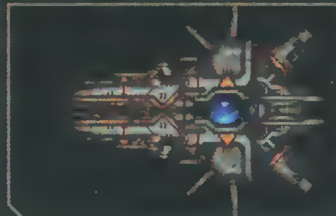


さらに2〜3個積み上げる（自機をめり込ませると誘導しやすい）。



うまく壁ができたら、その陰に隠れる。あとは……神頼み!?

STAGE 09 BOSS リザードコア



パターンを知らないと強い！

本体と2本の触手からレーザーを連射してくる強敵。パターンにはめれば簡単だが、やられるとまたステージの最初に逆戻りだ。ちなみにボスの上下に逃げても、レーザーで迎撃されてしまうので意味がない。

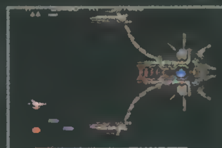
ポイント 10,000PTS　自爆時間 95SEC

触手からのレーザーを封印せよ！

対リザードコア戦の最重要知識。ボスが出現する前に、自機の横軸をミサイルゲージの左半分くらい（左の画像参照）に合わせておこう。そうすると、ボスは触手からのレーザーを一切撃ってこなくなる。あとはこの横軸をキープしたまま、本体からのレーザーを上下移動だけでかわしていけばいい。



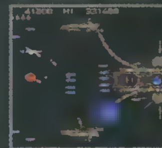
ここより前にいれば、触手からのレーザーは出ない。ただし前に出すぎると触手に当たる。



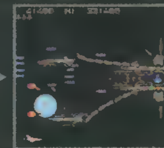
後ろに下がった途端、触手からレーザーが飛んでくる。必ず上下移動だけで戦おう。

反対側に切り返すタイミングが命！ パターンを覚えよう

触手からのレーザーを封じたら、オプションを縦に張り、自機から2個目のオプションでボスを撃て。ボスの正面を横切るタイミングが難しいので、右のパターンを覚えよう。大きく動きすぎて、オプションがずれないように。



最初は上で撃ち、ボスがレーザーを2発撃ったらすぐ下へ。



下で撃ちつつ、ボスがレーザーを8発（計10発）撃ったらすぐ上へ。



あとは上で撃ち続ければ、カバーが閉まる前に倒せるはずだ。

GRADIUS Ⅲ

STAGE 10 最終 Dark Force

力ありし者たちの神話、ここに完結！

蘇ったゴーファー軍主力戦艦、全ての指令を下す機械要塞、そして過酷な最終戦闘。その果てに待ち受ける、バクテリアンの真の正体とは？

いよいよ最終面！ まずは惑星上空での前哨戦だ

最終面はボスラッシュからスタート。再登場ボス5体は大したことはないが、最後に控えるデリンジャーコアは強敵だ。ステージが始まると、恒例のザブラッシュの代わりに、大型赤ザブとも言うべきデモスが9機出現する。3方向弾を注意深くかわしつつ、全てのカプセルを回収すること。フル装備で来ているなら、フォースフィールドを取った後、要塞内部に備えてダブルをスタンバイ。9面から復活の場合は、オプション3個目を取り、ゲージをフォースフィールドに合わせておこう。



ザブと違い、デモスは耐久力がある。要塞内部に備え、確実にカプセルを回収しよう。

STAGE 10 BOSS テトラン

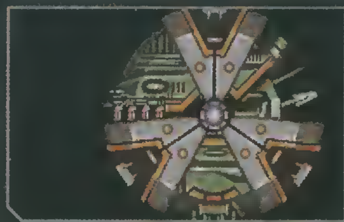


『沙羅曼蛇』2面（隕石ステージ）のボス

『グラディウスⅡ』ではかなり強かったが、本作では触手の先から弾を撃ってこず、遮蔽板の撃ち返しのみなので楽勝。最初は左下で待ち、あとは時計回りに動きながらオプションで撃ち込めばいい。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 85SEC

STAGE 10 BOSS カバードコア

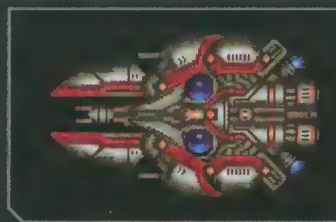


『Ⅱ』7面（ボスラッシュ）のボス

『Ⅱ』と違い、回転するカバーに全く当たり判定がないため、大幅に弱体化。遮蔽板を壊したら、中に入って撃つこともできてしまう。ちなみにピンクの惑星地表には当たっても死なない（ただしバリアは削れる）。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 85SEC

STAGE 10 BOSS ビッグコアMk-Ⅱ

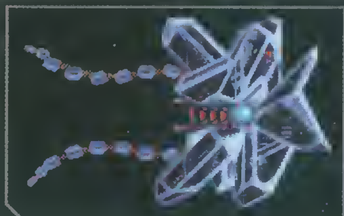


『Ⅱ』6面（高速迷路ステージ）のボス

『Ⅱ』の安全地帯は使えないが、元々それほど強いボスではない。画面下に誘導し、レーザーを撃ってきたら上（大外）へ逃げつつオプションで撃とう。上のコアを破壊すれば、画面の一番上が安全地帯になる。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 55SEC

STAGE 10 BOSS クリスタルコア

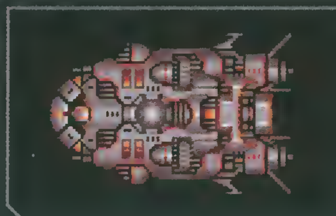


『Ⅱ』3面（結晶ステージ）のボス

再登場ボスの中では最も強く、『Ⅱ』の安全地帯も使えない。ショットを撃ちまくって処理落ちを利用して、慎重にレーザーをかわそう。耐久力も高いので長期戦となる。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 80SEC

STAGE 10 BOSS デスMk-Ⅱ



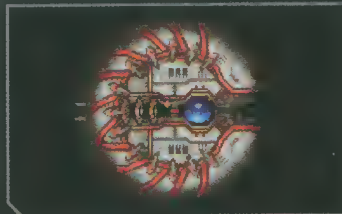
『Ⅱ』4面（火山ステージ）のボス

第1段階のミサイルは『Ⅱ』と違って誘導がきついため、上下に大きく逃げよう。カバー破壊後は『Ⅱ』同様の極太レーザー攻撃だ。ただ耐久力が低いので、スプレッドなどで一気に撃ち込めば瞬殺できてしまう。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 85SEC

STAGE 10 BOSS デリンジャーコア

※企画段階での名称は"ベリジャーコア"
※本書では定着している呼称を使用した。



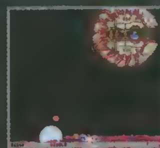
『Ⅲ』ボスラッシュのボス！

ボスラッシュの最後に控える、『Ⅲ』オリジナルのボス。殻を開いてのレーザー一斉射撃（正面と斜めの2パターン）と、体を丸めての高速体当たりで攻撃してくる強敵だ。

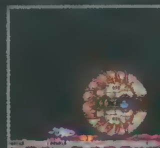
ポイント 10,400PTS　自爆時間 100SEC

パターンにハメて確実に倒し、惑星クレーターへ突入せよ！

出現時は画面左上で待つ。あとは右のパターンどおりに誘導すれば、レーザーを正面でかわすことなく、楽に倒すことができる。ただし、ボスよりも先に行動するとパターンが崩れるので、ボスの動きに反応して動くようにしよう。



左上にいると突進が来るので、LASERとOPTIONゲージの中間まで下降。



再び突進してくるので、真後ろに下がって左下へ。ボスが殻を開く。



上昇してレーザーを大外でかわしつつ攻撃。あとは繰り返し。

COLUMN

スーパーファミコン版『グラディウスⅢ』

1989年12月21日、コナミのスーパーファミコン用ソフト第1弾として、『グラディウスⅢ』が発売された。スーパーファミコン本体の発売から1か月後、アーケード版の発売から、ほぼちょうど1年後の出来事である。アーケード版の緻密なグラフィックがスーパーファミコンでどこまで再現できるかにユーザーの注目が集まったが、その出来は期待に違わぬものであった。ただし内容については、アーケード版はあまりにも難しかったため、大幅に難度が下げられているほか、パワーアップやステージ構成にも様々なアレンジが加えられている。

●ステージ1／砂漠
サンドライオンが登場しない。

●ステージ2／泡地帯
泡の量が少なく、簡単になっている。

●ステージ3　火山惑星
後半の迷路地帯などが大幅にカットされ、ステージがかなり短くなっている。

●ステージ4　モアイ地帯
飛行モアイ、ドガス、膨張するグロームが登場しない。オリジナルボスのTWINヴァイフは落石で攻撃してくる。

●ステージ5　プロミネンス惑星
分裂した溶岩弾も破壊可能。ボスはパルチャード・ドラゴンに似たゴルゴーン。

●ステージ6／植物惑星
ビオランテ（触手）に触れると、引き寄せられるのではなく単純にミスになる。

●ステージ7／高速地帯
アーケード版で賛否両論だった3D面と、最大のハマり場所だったクリスタル面はカットされ、このオリジナルステージが追加された。オリジナルボスのビーコンは、後の『グラディウスⅤ』にも再登場。

●ステージ8／ボスオンパレード
デス→クリスタルコア→ビッグコアMk-Ⅱ→カバードコア→デリンジャーコアの順で出現。各ボスごとに専用BGMがある。

●ステージ9／要塞
キャンサーやディーダなど、特徴的な仕掛けが大幅にカットされている。ボスはオリジナルのシャドーギアMk-Ⅱ。

●ステージ10／細胞
アーケード版のステージ6（細胞）に近い。過去のステージはないため、バクテリアンの白い弾に当たるとミスになる。最後の高速脱出もない。

●エクストラステージ
各面の特定の場所に入口がある。MSX版『グラディウス』『グラディウス2』にあった同様のステージにそっくり。

ゲーム全体を通して、家庭用を意識したバランスの再調整がなされており、移植とは言え結果的にアーケード版とはかなり趣向の異なる作品となっている。だがアーケード版で挫折してしまった人を含め、幅広いユーザー層の支持を獲得した本作は、スーパーファミコン初期の名作として今日も語り継がれている。

最後に——本作にもおなじみのコナミコマンドがあるのだが、ちょっとした捻りが加えられていた。いつも通り「上上下下左右左右BA」と入力すると、一見フル装備になったように見えるのだが、ポーズを解いた瞬間、突如ビックバイパーが自爆してしまうのだ！（正しいコマンドは「上上下下LRLRBA」）

GRADIUS Ⅲ

STAGE 10 最終 Mechanical Base

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① 史上最大の機械要塞！

ついにここまでやってきた。決戦の地は、シリーズ最長・最難の機械要塞。恐るべき罠の連続がビックバイパーを待ち受けている。要塞内部は地形が複雑なので、必ずダブル系を装備しよう。特にバーティカルやフリーウェイは、ここに来て爆発的な威力を発揮する。



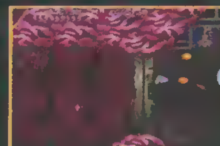
デリンジャーコア撃滅後、惑星クレーターより地下要塞に突入せよ。最後の死闘が始まる！

② 地獄の開幕ハッチ地帯　～死んだらボス・オンパレードからやり直し！

最初のハッチ地帯がいきなり難しく、しかも死ぬとボス・オンパレード最初のデモスまで（！）戻されてしまう。ここはバーティカルやフリーウェイなら楽（真上のハッチが撃てる）なので、最も厳しいTYPE B（スプレッド）でのパターンを解説していこう。まずデリンジャーコアを破壊したら、一刻も早く下のクレーターに飛び込み、右上の壁にオプションをめり込ませる。そうすれば、入口のすぐ上にあるやっかいなハッチを破壊することができる。その後、ミサイルを使って、下のくぼみや段差の向こう側にあるハッチを速攻で破壊していこう。



デリンジャーコアを破壊したら、速攻でクレーターに突入。オプションを配置しよう。



このハッチを残すと大変なことに。バーティカルやフリーウェイなら簡単に壊せる。

3 停電地帯の上下のハッチはオプションを縦に張って突破

突然、警告とともに断続的な停電が起きる。上下にハッチが2つずつある地帯も、バーティカルやフリーウェイなら楽勝。TYPE Bの場合は、なるべく早く画面前方に行き、オプションを縦に張って攻撃。ザコを吐かれる前に全滅させよう。ハッチ破壊後、そのまま壁からオプションを抜かずにおけば、続く階段状に配置された砲台も破壊できる。あとはオプションを使って天井からのハッチザコをさばきつつ、上へ抜けよう。ただしここから、左右にザブが出現してくるので要注意。9面から復活で来た場合は、このあたりでオプション4個目を取ろう（理由は⑫参照）。



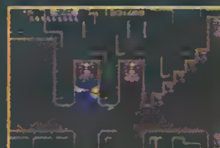
このようにフォーメーションを組む。バーティカルやフリーウェイなら特に必要ない。



そのままフォーメーションを保って進もう。砲台の弾が飛んできたら、左に後退。

4 ハッチ地帯の復活は長い道のり

ハッチ地帯で死ぬとデモスからやり直しの上、装備が乏しいので非常に難しい。バーティカルやフリーウェイならまだ何とかなるが、TYPE Bは入口を初め、天井のハッチを速攻で壊せないので大変。スプレッドの爆風やテイルガンをうまく使っていくしかない。



壁やハッチザコにスプレッドを当てた爆風で、天井のハッチを破壊することもできる。

5 大広間 ～ザブ＆壁はがれ地帯

大広間に出ると、シリーズ伝統、上下の壁がはがれて飛んでくる。ここはそんなに難しくないので、カプセルを確実に回収していこう。ただし、画面中央にいきなりザブが1機だけ出現することがあるので、なるべくその付近には近づかないように心がけよう。



画面の真ん中でボーッとしていると、いきなりザブの体当たりを食らってしまう。

6 ガーメイドはフル装備なら上ルート

上下に移動する砲台・ガーメイドは、破壊後その場に残骸を残すので、考えなしに撃ちまくるとすぐ進路をふさがれてしまう。フル装備の場合は、上半分のガーメイドを破壊しながら、一番上のルートを進むのがオススメ。目の前のガーメイドが自機より下に行ったときに、一気に撃ち込んで破壊し、上へ上へと進んでいこう。最後のガーメイドを抜けたら、そのまま上のハッチを破壊。下のハッチがザコを出してきたら、画面右端を下がりながら攻撃を回避していき、下のハッチと砲台を破壊しよう。なおフリーウェイなら、上下のハッチを簡単に瞬殺できる。



ショットと同時にミサイルを投下しながら、一番上を進んでいけば簡単だ。



このように画面右端を下っていく。フル装備時はフォースフィールドがあれば安心。

7 復活時やバーティカル装備時は下ルート

復活時やバーティカル装備時は下ルートを使おう。最初のガーメイドを、下に隙間ができるように破壊して、一番下の床に張り付く（床は当たっても死なない）。そのまま床の突起の手前で待ち、4列目のガーメイドが1発撃ったら、一気に一番前まで抜ける。あとは下のハッチ→上のハッチと速攻で破壊しよう。



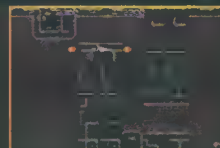
一番下に張り付き、このタイミングで一気に右へ抜ける。ガーメイドを撃つ必要はない。



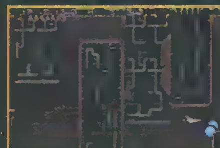
下のハッチを壊したら、大急ぎで上のハッチを壊しにいく。バーティカルなら下から撃てる。

8 壁せり上がり地帯は前へ、前へ！

せり上がってくる壁は、上下の端に当たり判定がない（ショットが通り抜けるのでわかる）ことを覚えておこう。途中のハッチは、やはりバーティカルやフリーウェイが楽だが、TYPE Bでもオプションを使えばそれほど難しくない。後半は壁が完全に閉じてしまうので、前へ前へと進むようにしよう。



最初のせり上がり壁は、一見閉じてしまうようだが、実は一番上を簡単に抜けられる。



最後は急いで画面右端へ。ただし、いきなり砲台が弾を撃ってくるので要注意！

GRADIUS Ⅲ

STAGE 10 最終 Mechanical Base

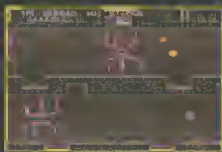




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

9 ミニクラブ“キャンサー”は最後の1体に注意！

『Ⅱ』に登場したクラブの小型版、キャンサーが出現。分岐は上を進み、キャンサーが来たら天井の穴に入ってやり過ごそう。一本道に出てくる最後のキャンサーは、上の穴から出るとき、自機の先端を壁にめり込ませながら降りること。真下に向かって降りると、キャンサーが残した右上の足に当たってしまう。



ここでフォースフィールドを取らないように。穴に入ったとき、必ず削れてしまうからだ。



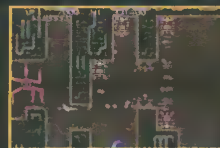
最後は、このように先端をめり込ませて降りる。フォースフィールドを取るのはこの後だ。

10 キャンサー直後のハッチ地帯は意外なハマリ場所

ここもバーティカルやフリーウェイなら、前に出てハッチを速攻で破壊していけば楽勝。TYPE Bの場合は、壁にオプションをめり込ませてハッチを壊そう。復活時は、画像の位置で左端まで耐え、スキを見て右へ抜ける。仮にこのとき死んでしまっても、再開は次の復活ポイントからになるので、良しとしよう。



大急ぎで天井のくぼみを上がり、縦にオプションを張れば、簡単にハッチを全滅できる。



復活時はこの位置で粘る。敵の弾は、全て目の前の壁に当たって消える。

11 回転レーザー"ディーダ"地帯

上下の砲台が細長いレーザーを回転させ、行く手を阻む。要塞の中でも最大の山場と言える難関だ。ここはショットやミサイルを連射すると、処理落ちでレーザーの回転周期がずれる。ずれすぎると通過が困難になってしまうので、撃ち方もパターン化しよう。



直前のハッチ地帯を越えたら、ショットを控えていく。死ぬと復活困難なので慎重に。

12 ディーダはショットの加減で処理落ちを調節せよ！

まず2つ目のディーダまでは、ショットもミサイルも最低限におさえ、砲台やダッカーを狙い撃っていく。そして2つ目のディーダの上空を通過するあたりで、右下に道が見えてきたら（左の画像のような状態）、ショットとミサイルを目一杯連射して、思い切り処理落ちをかけよう。あとはずっと撃ちまくりながら、レーザーの間を「下→上→下→上」とくぐり抜けていけば、自然に道が開けるはずだ（ザブに注意！）。なお、壁はがれ地帯でオプション4個目を取っていれば、ちょうどディーダ地帯を抜けた直後の空間でオプションハンターが出るので、楽にかわせる。



このタイミングまでは極力処理落ちをかけない。この後、撃ちまくりながら降下。



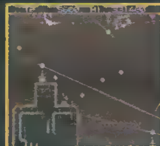
あとは撃ちまくりながら前へ前へと進んでいけば、道をふさがれることはないはずだ。

13 やればできる！ 最難関・ディーダ地帯からの復活

前半は上下の砲台とダッカーを逃さず倒していく。左上から来る赤ダッカーを左に回り込んで撃ち、そのまま右に撃ち続けて右上から来るダッカーを倒したら、すぐ下へ。あとはフル装備時と同じルートを通って一気に抜ける。



ここで2つ目のディーダを撃つと、ちょうど下のダッカーに当たる。



左上から来る赤ダッカー、右上から来るダッカーを撃ったら下へ。



あとは砲台の弾とザブをかわしながら、一気に右端まで抜ける。

STAGE 10 BOSS ディスラプト



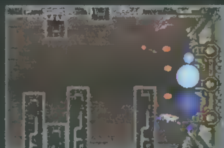
脅威の攻撃力を誇る中間要塞

『II』から伝統となった中間要塞。本作では3つのコアを持ち、レーザー砲台8門と、ダッカー＆エクセス（戦闘機）のハッチ各2基で武装している。さらに、上下の地形を隆起させて攻撃してくる。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 60SEC

ディスラプトの砲台は密着すれば無力　速攻勝負だ！

ディスラプトの攻撃は激烈だが、やり方さえ知っていれば大したことはない。まず、8つのレーザー（針のような弾）砲台は簡単に破壊可能で、しかも密着すればレーザーを撃ってこない。なので復活時以外は、出現と同時に密着してレーザー砲台を全て破壊。あとは、なるべく画面前方をキープして戦えばいい。



出現と同時に砲台を一掃。密着していればレーザーにも、上下する地形にも当たらない。



あとはダッカーとエクセスに気をつけながら、前のほうでコアを撃ちまくろう。

復活時は安全地帯で自爆を待とう

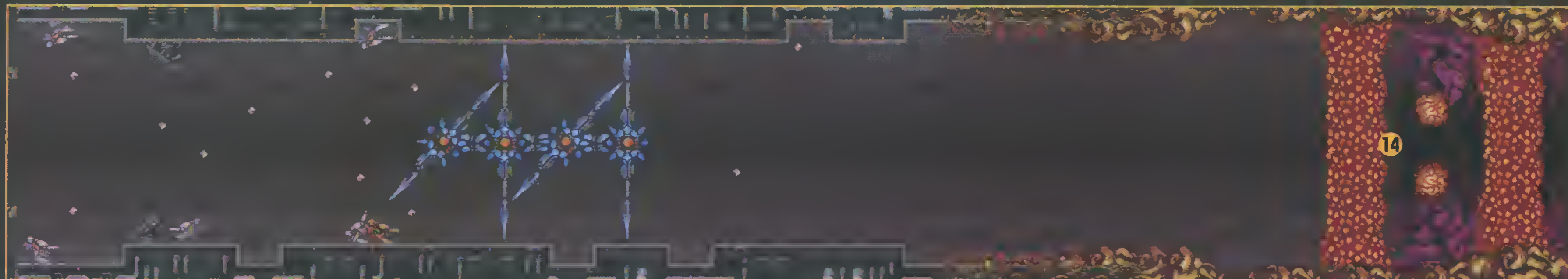
復活時は安全地帯で自爆待ちが無難だ。まず再開したら、高度を変えずに真左へ下がり、画面左端から自機1機ぶん弱の位置へ。スクロールが止まると、目の前に左上の地形が降りてくるので、そこから敵の弾約1個ぶん空けた位置に微調整。あとはそこでショットを撃っていれば安全地帯となる。ただしディスラプトが自爆した瞬間、すぐに前進しないとダッカーの弾に当たってしまうので、自爆のタイミングを覚えよう（背景を流れているランプのパターンを目印にするといい）。



この位置が安全地帯。多少左右にずれていても大丈夫。自爆時に脱出できるかが命だ。

GRADIUS Ⅲ

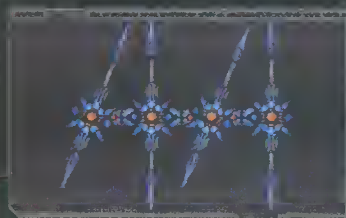
STAGE 10 最終 Final Shot





※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 10 BOSS シャドーギア



8本の足を持つ最終防衛線

要塞最深部を防衛する、『Ⅲ』でのクラブのような存在。攻撃しても破壊することはできず、足の間をかいくぐりながら通過を待つしかない。さらには上下のダッカーが激しく援護射撃をしてくる。

ポイント － PTS　自爆時間 － SEC

フル装備ならオプションを張って下を抜けろ

まず、高さを下の床ギリギリに合わせる。そして、後ろから来るダッカーをオプションで撃ちながら、シャドーギアの足の間を通っていこう。途中で下の穴に入り（下の穴の底は当たっても死なない）、あとはオプションを張って後方のダッカーを処理しつつ、シャドーギアが去ったら外に出ればいい。



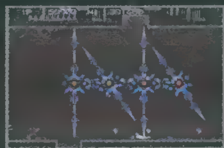
テイルガンなら後方のダッカーを撃ちやすい。この他にも色々な抜け方がある。



下の穴に入ったら、オプションを張ってダッカーを撃つ。あとは隠れているだけ。

アーケード版では足すり抜け技が使える！

アーケード版（およびPS2版の難易度NORMAL以上）だけで使えた、特殊なテクニックを紹介しよう。アーケード版のシャドーギアは当たり判定が非常に独特なため、特定のタイミングでシャドーギアの足をすり抜けることができる。まず出現直後、1本目と2本目の足の間に入る。そして2本目の足が上がった瞬間、3本目の足の当たり判定が一時的に消えるので、一気に右端まですり抜けることができる。フル装備時、復活時ともに、前述の攻略の前半部分をこれに置き換えれば、かなり楽になる。



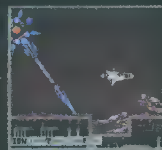
このタイミングですり抜けられる。ショットを撃てば、当たり判定が消えたことがわかる。

復活時は絶妙のタイミングでダッカーを飛び越えろ！

まず上の穴に入り（なるべく天井にめり込まないと足に突かれる）、4本目の足が通過したら下に出る。そのまま右下のダッカー2機を撃ち、下の穴へ。後ろからダッカーが2回来るので、入れ違うように上に出て撃とう。



上の穴から出るときは、自機の先端を少し壁にめり込ませる。



画面右端まで移動し、ダッカー2機を右下に誘導してから撃つ。



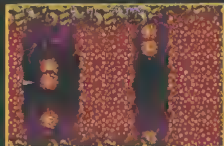
ダッカーから逃げるより、足が去ると同時に上昇するイメージで。

14 恐怖の肉団子・デプト地帯は復活壁にめり込んで粘れ

ここも抜け方をパターン化しないと難しい。まず、1列目と2列目のデプトは、デプトと復活壁の隙間に入ることができる。ただしこのとき、自機を後ろの復活壁にめり込ませないと、前のデプトに激突してしまう。1列目と2列目のデプトはこの方法を使って、画面左端をキープしながら進む。(⑮に続く)。



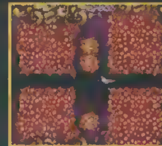
後ろの復活壁にはここまでめり込める。復活時（0速）のほうが微調整しやすいので楽。



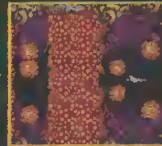
2列目のデプトは、これ以上粘るとつぶされる！というところまで左で粘る。

15 左端まで追いつめられたら、一気に前へ抜けろ！

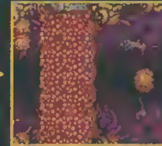
2列目に追いつめられたら、一気に前進。3列目を越えて一番前まで行くと、ちょうど最後の2連デプトに当たらない。次の瞬間、左右のデプトが交差したら、その隙間を一番上へ抜けよう。あとは天井の砲台を処理。そして……。



このタイミングまで粘ったら、3列目を越えて一気に掘り進む。



画面の一番前に行くと、ちょうど2連デプトに当たらない。



上下から来たら、方向キーを左上→右上と入れて回り込む。

FINAL BOSS バクテリアン



諸悪の根源――ダーク・フォース

『グラディウスⅢ』の最終ボスにして、全バクテリアン軍を操る最大の敵。弱点は口だ。過去のシリーズボス同様、直接的な攻撃はしてこないが、口から吐いてくる白い弾に当たると……!?

ポイント 5,000PTS　自爆時間 50SEC

時を越えて ～エクストラ・ステージ

バクテリアンの吐いてくる白い弾に当たると、過去のステージに飛ばされてしまう（残機は減らないが、装備は全て奪われる）。下の弾が『グラディウス』(P100参照)、上の弾が『沙羅曼蛇』(P101参照)、中央はどちらかランダムだ。過去のステージをクリアすると、デプトの前の復活ポイントに戻る。



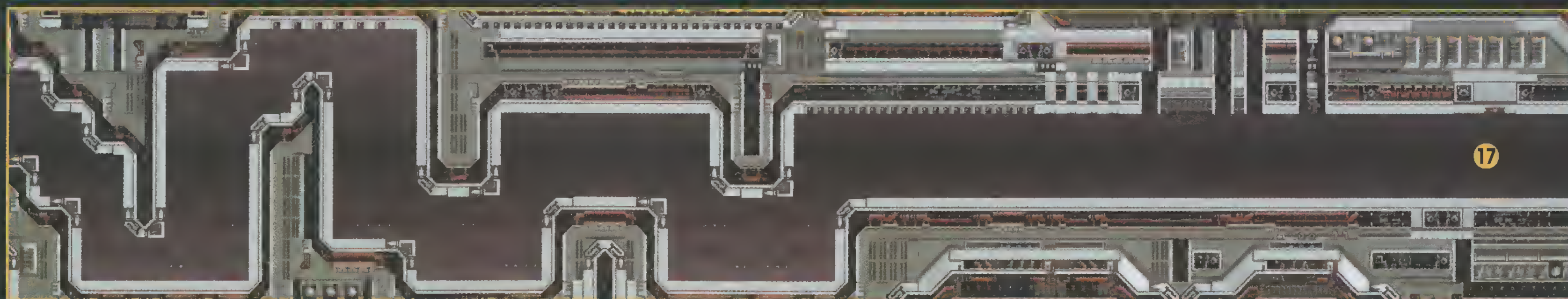
下の弾は『グラディウス』の1面。ただし、オリジナルの数倍難しくなっている。



上の弾は『沙羅曼蛇』の1面。クリアしても特に何もないので、あくまでファンサービスだ。

GRADIUS Ⅲ
STAGE 10 最終 Escape to The Freedom

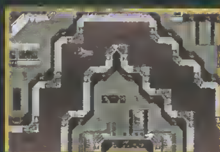




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

16 自由への脱出 ～最後の高速スクロール

バクテリアンを倒しても、まだゲームは終わらない。生きて母なる星、グラディウスへ帰還するまでは。最後は『沙羅曼蛇』ばりの高速脱出だ。ここは2速以上が必須（0～1速では脱出不可能）。スクロールに負けないよう、直線では少しでも前に出るように。最初の分岐は上、次の分岐は下を進むのが楽だ。階段状の通路は画像の要領で。最後の垂直壁は、方向キーを斜めに入れっぱなしにして一気に抜けよう。スピードにゲージを合わせておき、スクロールに負けそうになったら3速を取るのも手だ。最後の直線まで到達すれば、いよいよ感動のエンディングだ!!



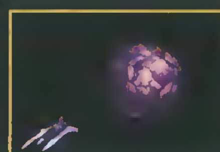
この階段状の通路は、方向キーの左上だけを使って上っていくのがコツだ。



下り階段は、方向キーを真下に入れて下っていき、最後は左下にクイッと入れて抜けよう。

17 第3次バクテリアン戦役終結 ～そして神話へ

長い戦いは終わった。アーケード版発売当時、「クリアまで1年かかる」と言われた『グラディウスⅢ』。そして初めてエンディングまでたどり着いたとき、思わず涙したプレイヤーもいた『グラディウスⅢ』。惑星グラディウスの全ての勇敢な戦士たちに栄光あれ！



バクテリアンの本星はついに壊滅した。苦闘の末のエンディングだけに、感動もひとしお。

C O L U M N

『グラディウスⅢ』高次周での変化

1周クリアも至難の業の『グラディウスⅢ』だが、従来のシリーズ作品同様、ループゲームとなっている。2周目以降はシリーズ伝統の「撃ち返し弾」が登場し、さらに常軌を逸した難易度となっていく。

2周目以降のステージ1は、地形が1周目と全く異なる上（下のマップ参照）、1周目にはいなかった16方向に弾をばらまくジャンパー（サグナ）が登場したりと、いきなり難しい。1周目をフル装備でクリアしてくるか、復活パターンを熟知していなければ、到底クリアすることはできないだろう。

さらにステージ2は、高次周クリアを目指す上で、最大の鬼門とも言えるステージだ。なんと泡を破壊すると撃ち返してくるため、どうしてもアドリブでのよけを要求されるのである。どんなにうまいプレイヤーでも、ここを確実に抜けるのは極めて困難だ。

それ以降も、ステージ5のヴァイフ、最終ステージの要塞などが、1周目をはるかにしのぐ難関となっている。

ちなみに当時のハイスコア集計は、バグの発覚によって、3周目5面でストップ。これによりシリーズ伝統の「一千万点プレイヤー」は、『グラディウスⅢ』でついに途切れることになった。



2－1の地獄絵図。あえて高次周クリアを目指す上級者は、エディット装備を使うのがいいだろう。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

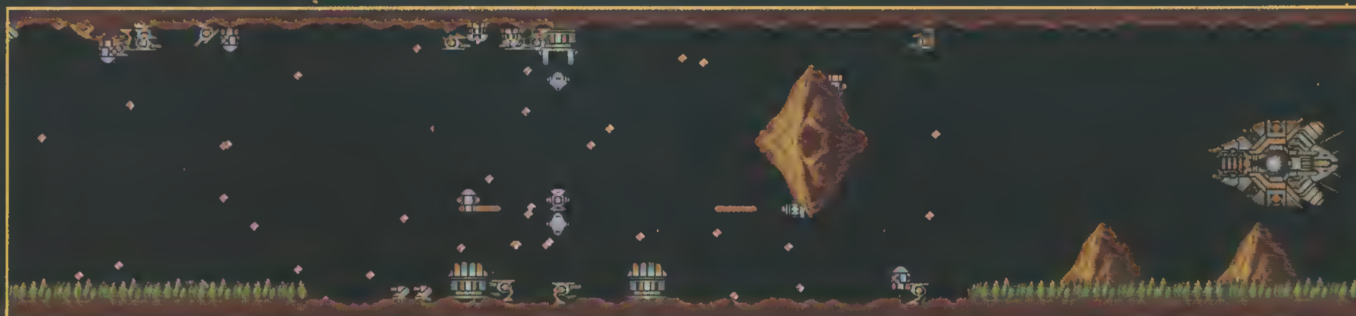
GRADIUS Ⅲ

EX. STAGE グラディウス Challenger 1985

時を越えて……涙の復刻ステージ

過去のシリーズ『グラディウス』『沙羅曼蛇』を再現したステージ。BGMもそのままだが、懐かしさに浸っている余裕はないほど難度は高い。





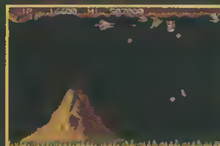
※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

1 『グラディウス』ステージ1 "火山"

復活ステージに空中戦はない。地形はオリジナルと同じだが、ハッチを初め敵の配置が異なり、難度も非常に高くなっている。また、床に当たっても死なないが、天井に当たると死ぬという『Ⅲ』仕様だ(オリジナルは逆)。このステージは保険カプセルがあれば、1速＋ミサイルを取れるので、かなり楽になる。



保険と最初の赤ガルンでミサイルを取り、ハッチを破壊。次の赤ガルンで1速を取ろう。



アーケード版では、このステージのダッカーが上半身無敵なので、さらに難しかった。

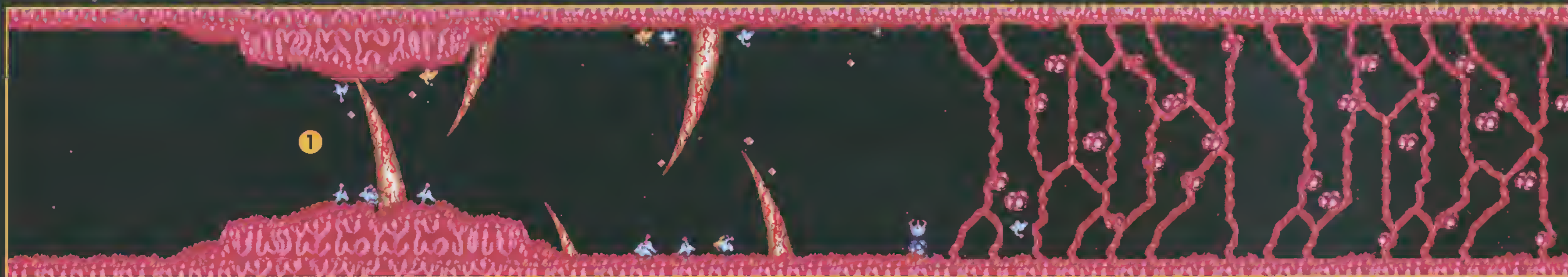
EX.STAGE BOSS ビッグコア

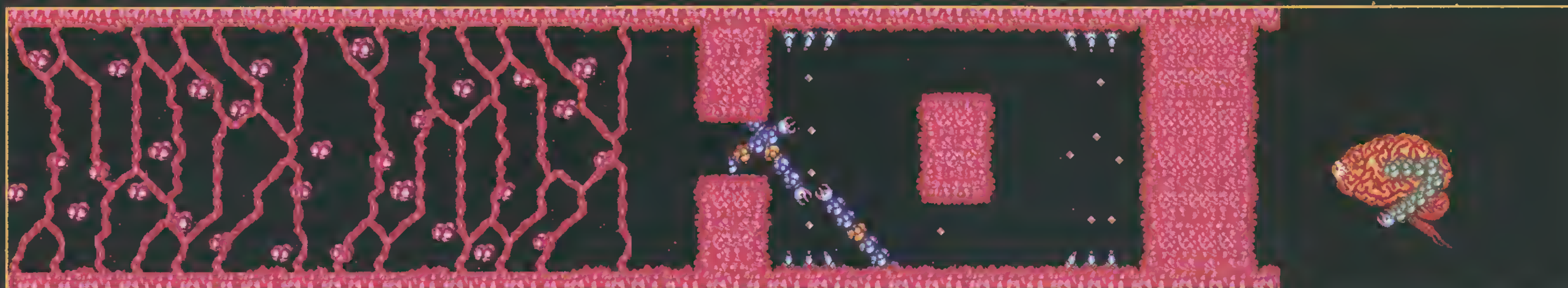


『グラディウス』ステージ1～5ボス

上下に移動しながら、4本1組のレーザーを撃ってくる(従来と違い、撃つ瞬間に動きを止めない)。弱点はコア。『グラディウス』のときのように前進してきたり、遮蔽板が撃ち返すことはない。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 65SEC

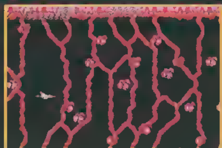




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① 『沙羅曼蛇』ステージ1 "増殖性細胞"

開始直後のシャープクロッサー地帯は、上下のオクタを逃さず倒していくこと。続く網状細胞地帯は、所々の広い空間で立ち止まり、ウルグがいない高さを見極めてから、一気に掘り進むのがコツ。終盤はデスハンドが伸びてくる前（地形に少しだけ姿が見えている）に撃ち込んで、破壊していけばいい。

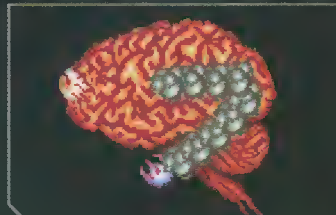


撃つと膨張するウルグは、基本的に無視。『沙羅曼蛇』では撃ちまくれたが……。



最後は一番下を進むだけでもいい。グラ面より簡単なので、保険カプセルなしでも問題ない。

EX.STAGE BOSS ゴーレム



『沙羅曼蛇』ステージ1ボス

2本の触手を伸ばしながら、ビックバイパーを追いかけてくる。弱点は目玉だが、撃ち込むと一時的に隠れてしまう。画面左に復活壁が残っているため、追いつめられないよう慎重に誘導すること。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 70SEC

GRADIUS Ⅲ INTERVIEW

「伝説」が「神話」になる過程

―ステージ１／砂漠

三好（以下三）：企画当初は上下２画面スクロールで天地があるステージをやろうということになっていたんですが、プレイヤーを敵が絡ませにくく、意図した面白さが分散してしまっていたので、１画面になりました。さらにここのボスは製品版の溶岩ステージのボスだったんですが、仕様変更が入った関係で、ステージ内容だけではなく、ボスもちょっと変えていこうということになり、全体の構成を見直して再配置したんです。結果的には、開発中に一番変化したステージだったと思います。

兼田（以下兼）：砂から出てくるドラゴンがかわいいから変更したほうが……という話もありましたよね（笑）。



AOU発表用の貴重なチラシ

三：サンドライオンもね（笑）。初めはボツにしようとしてたんですが、難易度的に見てもまあ、１面にいるならちょうどいいかなという理由で残しました。ボスのゴライアスはアリジゴクなんですが、デザインとしてはかなりストレートな作りですね。

―ステージ２／泡

三：泡のステージは、初期の企画からあまりかけ離れたものにはなっていません。設定や敵は多少変わっているんですが、遊ばせ方としては『グラディウスⅡ』の結晶ステージのテイストで、別の何かができないか？　ということで最初から考えていたと思います。

伊藤（以下伊）：ロケテストの時に１面が砂漠だったのは覚えているけど……２面はあまり覚えていないですね。

三：ロケテストは敵の調整とかがメインだったので、ステージ構成はあんまり考慮されていなかったですよね。ある程度ステージが出来上がってから全体の組み替えミーティングをしたと思いますが、そのときもここはすんなりと２面に決まったので、私もあまり覚えていないんです。ボスのバブルアイについては、もとはただの巨大な液体のカタマリで、ショットを撃っていくと小さな泡がたくさん分裂していくというアイデアでした。でも、単なる液体を撃ち崩してもイマイチ達成感が薄いように思えたので、目玉状のコア生物が水分子を集めて寄生したという設定にして、生物感やまがまがしさを加えていきました。印象に残るってことは大切ですから（笑）。

―ステージ３／火山

三：ひたすら長いですね（笑）。ただ、ビギナーモードの最終ステージだから長くしてやろうなどという意図はないです。全体的に難易度が高くなってしまったので、少しでもクリアできるようにするためにビギナーモードを入れたんです。

伊：ビギナーモードはロケテストの後につけた気がするね。確か一番最後に入れたような。

三：（プレイヤーの）反応が結構厳しかったので入れたんでしたね。

伊：そうそう、ビギナーモードは作っている最中にはなかった。

三：グラフィック的には、ノーマルとビギナーで分けたというところはないですね。難易度はビギナーでも手加減なし（笑）。今でもファンにはスコアアタックとかで使われているみたいですよ。

―ステージ３／地底基地

三：壁を掘っていくアイデアは『グラディウス』からあると思いますが、『グラディウスⅢ』では掘りながら自分のルートを作っていってほしかったんです。ただ、たくさん掘るといきなり岩が落ちてきて道を塞いだりするので、進み方のチョイスを楽しんでもらいたいなと。ステージの最後にゴドレイを入れたのは僕の趣味です（笑）。『グラディウス』のアイアンメイデンがすごい好きだったので。当初は、頭部を岩石でカムフラージュしていて、いきなり飛び出してくるのを想定していたのですが、最終的には『グラディウス』と同じような登場の仕方になってしまいましたね。こ

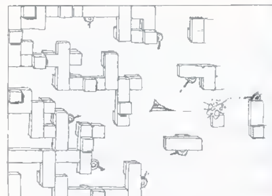
PROFILE

伊藤好孝
プログラマー。『グラディウスⅢ』のプレイヤー全般に携わる。代表作『アステリスク』ほか

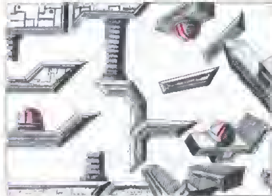
三好威正
デザイナー。プレイヤー、ザコ敵、ボス、背景を担当。代表作『グラディウス2』（MSX）、『パロディウスだ！』（AC）、『グラディウスⅢ』（SFC）ほか

兼田潤一郎
サウンドディレクター。ボスのBGMのほか、SE周りの制作に携わる。代表作『グラディウスNEO』、『ポップンミュージック』シリーズほか

ステージイメージ用ラフ

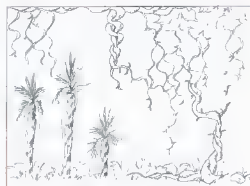

クリスタル


プリズム

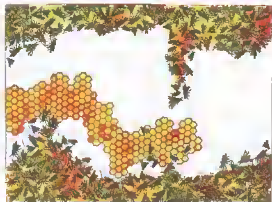

高速

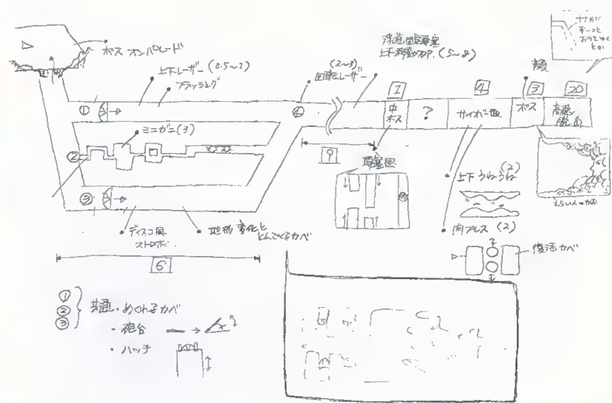

砂


植物成長前


植物成長後


植物胞子


蜂


ボツ最終ステージ案

このボスのビッグコアMk-Ⅲは、見た目のインパクトや存在感など、個人的に一番のお気に入りです。スーパーファミコン（以下SFC）版だと容量が小さいので小振りなビッグコアMk-Ⅲになってますが、アーケードではがっちりとして厚い装甲に仕上げることができました。ただアーケードのビッグコアMk-Ⅲは反射レーザーのつながりがうまくいってないんですが、SFC版はちゃんとそこを修正したんです。そういったアーケードで直せなかった部分を、SFCできっちり修正して出すことができたのは良かったと思っています。

ステージ4／高速

兼：3Dステージに関しては、何か今までと違うことをしようっていう話になっていましたよね？

三：もともとは『グラディウスⅡ』のような横スクロールの高速ステージだったんですよ。でも、同じことをやっても意味がないので、今の形になりました。3Dのステージはグラディウスシリーズではやったことがなかったから、入れてみようと。ただ企画段階では、上下左右で全て奥行きのあるものになっていたんですが、諸般の事情で奥行きはなくなってしまいました。

伊：当時の基板で3Dを表現することはかなり大変だったんですよ。表示は2Dなんだけれど、3D"っぽく"見せているんですね。

ステージ5／モアイ

三：ローリングモアイについては……これはディレクターにいきなり「入れよう！」みたいな話をされた気がします（笑）。当初は普通にモアイがたくさんいて、イオンリングを吐いて攻撃してくるステージを想定していたはずなんですが、気づいたらモアイが空中をグルグル回っていました（笑）。ちなみに、当時ここの担当をしていたデザイナーが、モアイの後頭部を見たことがなかったらしく（笑）、どんな風に描けばいいのか悩んでいましたね。結局、実際にモアイの立体モデルを作って、それをとり込んでアニメパターンを組んだと思います。トーテムモアイに関しては、雑誌の読者応募アイデアだったものを基にしています。他にも似たようなアイデアはたくさんあったのですが、その中からこれを選び、手を加えて登場させています。

ステージ6／細胞

三：このステージのテーマは細胞と決まっていたので、出来るだけ肉質っぽさを前面に押し出した内容にしたかったんです。企画段階では、『グラディウスⅡ』の人工太陽みたいな巨大な細胞球が並んでいて、縦に無限スクロールするステージを作ろうと思っていました。ただ、そうするとモアイステージから無限スクロールが連続してしまうので、『グラディウス』の細胞のように、掘り進んでいくステージに変更しました。ボスのグレゴールは『沙羅曼蛇』のゴーレム系なんですが、ゴーレムは動きが遅いじゃないですか。それにいくつか分身をつけて、もっとアクティブに動いて、プレイヤーにプレッシャーを与えるようなボスにしようと工夫しました。ちょっとグロテスクな生物の集合体を目指しましたね。

ステージ7／溶岩

三：ここは空中の敵と飛来する溶岩弾を、ひたすらプレイヤーに避けてもらおうと思って作りました。特に最後は道が細いので結構難しいですね。

兼：ここのボスは当初、砂漠ステージにいたボスです。当

時はもう少しかわいい感じだったんけどね(笑)。

三：ここは別のデザイナーが担当していたので、僕はあまり詳しいことには関与できなかったんですけど(笑)。本当は砂漠にいるドラゴンをイメージして作っていたのに、開発過程でどうしても溶岩ステージで使うことになって、「あれー!?」って思いました(笑)。ただ、炎の中で燃えているほうがカッコイイので、変えて正解だったんじゃないでしょうか？

―ステージ8／植物

三：ここは最初の段階では、純粋な植物ステージでした。でも、作っていくとどうしてもグリーンという柔らかい色が基調になってしまって、危機感を出すのが難しいんですね。『グラディウス』の細胞ステージとかも参考にしたんですが、なかなかイメージを作るのが難しかった。それで結局、ステージの最初はあんまり植物がいないんだけど、先に進むにつれて侵食が進んでいき、最後に侵食の原因たる大きなボスがいる、というイメージにしました。

伊：開発は植物のステージが一番最初に出来たんだよね？

三：そうですね。砂と水と植物と、ゲーム性の違うステージを最初に作ったので、それを繋げてゲームショーで出したっていう感じですね(笑)。このステージではボスが吸い込んできたり、道中のツタがビックバイパーを絡めとったりと、通常当たったらミスになるシューティングで、ちょっと違う遊びや驚きみたいなものを与えたいと思っていました。後半なのに難易度が低く感じられるのは、ステージのギミックが直接ミスにつながらないせいでしょうね。

―ステージ9／クリスタル

伊：このステージって、その頃に流行っていたパズルゲームがモチーフになってますよね(笑)。

三：ディレクターが入れたいって言っていたステージですね。アイデアのもとは初期に考えていた、3Dでない高速ステージです。ただ『グラディウスⅡ』と違うのは、高速スクロールの最中にどんどんパーツが飛んできて、それらが組み合わさってマップが出来上がっていくんです。そこからルートを瞬時に判断して進んでいくという。その「パーツが積もっていく」というアイデアがずっと頭の中にあって、このクリスタルステージにつながったんですね。ちなみに最後のキューブラッシュですが、発売後に画面の隅でキューブを積んでいるプレイヤーを見て初めて、「ああ、そういうやり方もあるんだ！」って思いました(笑)。開発としては、全て避けてもらおうと思っていたはずです。

伊：ここはもう、倒しにかかるつもりで作っていたはずですよ(笑)。トコトン避けさせるという。積もらせて隠れるというよりも、積もったら前に行くしかないから、さらに避けにくくなるっていう意図ですね。

三：それで実際には突破できないとか言われてましたが、開発側としては各ステージごとに必ずクリアできるように確認をしていますので、いくら難しくともクリアは不可能ではないと確信してます。

兼：僕は細胞ステージから先に行けませんでしたけど(笑)。

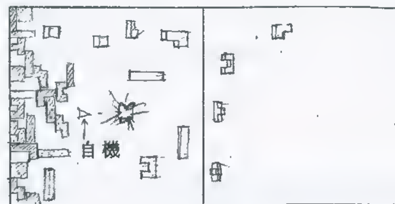
三：当時は自分もシューティングに自信があったのでやり込みましたけど、集中してやれば何とかなるレベルかなと。ただ、もう一度やれって言われてもできなかったりするけど(笑)。ボスのリザードコアについては、クリスタルステージだからといってクリスタルのボスにしなきゃということはなかったです。触手で攻撃パターンに変化をつけた、伝統的なコアタイプのボスですね。

―ステージ10／ボスラッシュ

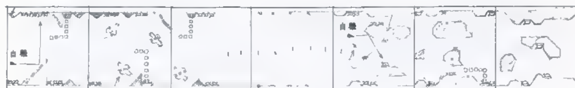
三：ここでは『グラディウスⅡ』に出てきたボスが再登場します。どれも弱いと言われていますが、それは最後に出てくるベリジャーコア（一般にデリンジャーコアと呼ばれているボスのこと。企画段階ではベリジャーコアとなっていた）の強さやインパクトを引き立てるためと、あとはファンサービス的なステージでもあるので、あえてあまり強くしてないんじゃないかと思いますけどね。

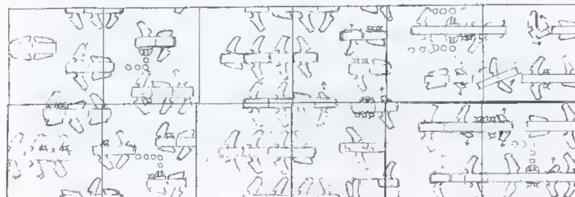
伊：でも補足すると、カバードコアのカバーに判定がない

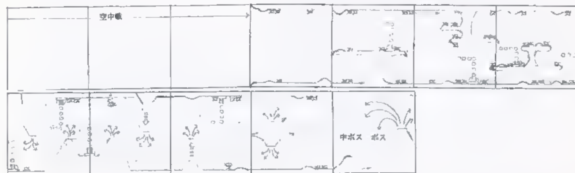
ステージ案

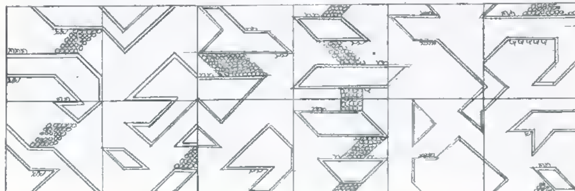


クリスタル


プリズム


モアイ


火山

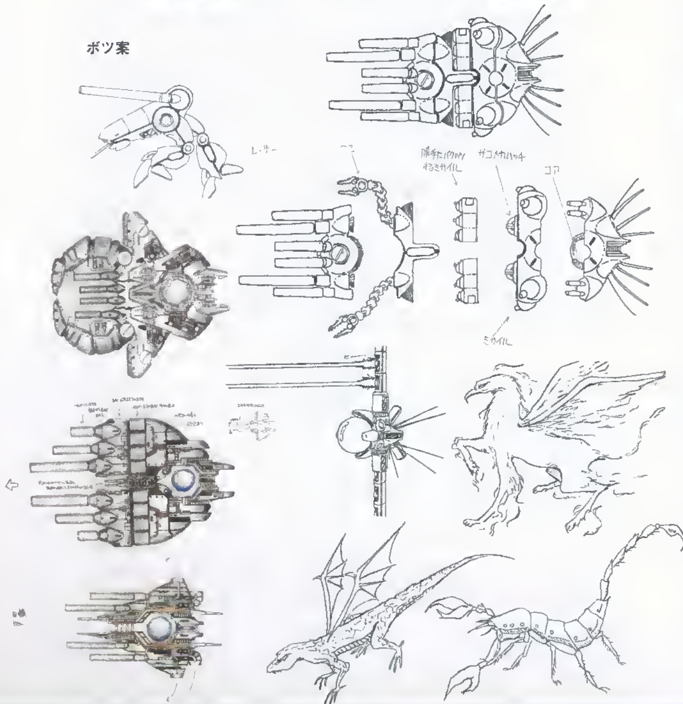

高速

のは、たまたまだと思います（笑）。

三：ちなみにクレーターからボスを出現させたのは、最終ステージの惑星に着いたというイメージと、その惑星自体が要塞基地であるという印象を持って欲しかったからです。演出的には、ハッチから出てきたボスがビックバイパーを迎え撃っているという感覚です。最後に出てくるベリジャーコアは、見た目のイメージや攻撃のパターンが変化していく敵を作ろうと思っていたので、そこからデザインを考えていきました。そうしたらあの丸い形状が、理想的な変形パターンに合っていたんですね。

ステージ10／機械要塞

三：残骸が残るレーザー砲台（ガーメイド）は、これぞパターン攻略の最たるものですね。スクロールと敵の軌道、何の武器でどこを倒して道を作るかを考えて……難しいですが、そこが面白いんですよ（笑）。回転レーザー（ディーダ）も、作っているときはちゃんとくぐり抜けられるように回転周期を決めていたんですが、ショットを撃ちまくったりして処理落ちすると、周期ズレを起こして難しくなるみたいですね。これは意図していませんでした。

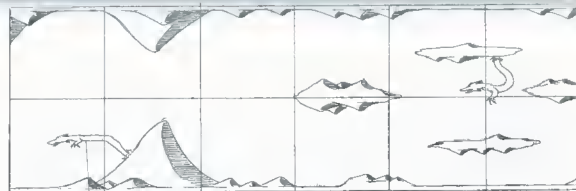

ボツ案

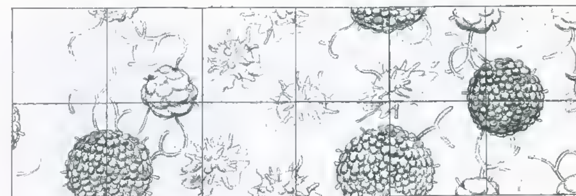
ステージ10／最終戦闘

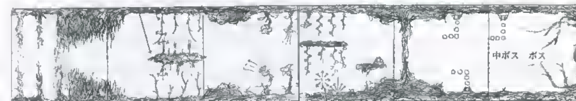
三：ディスラプトは、画面全体を動かしてくるという意味では、シリーズ中でも一番大きく、複雑な中間要塞になりましたね。シャドーギアは、本当はちゃんとフレキシブルな関節がついていて、もっと有機的な動きをするはずだったんですが、プログラマーに期間的にムリだと言われてしまって（笑）、今の形になりました。あと最終ボスについては、どうしようか最後まで悩みました。結局あまり深く考えずに、「バクテリアンってなんだろう？」というのを具現化したら、ああいう肉質的で醜悪な存在になったんです。

伊：実はグラディウスは、この『グラディウスⅢ』で完結する予定だったんですよ。

三：もともと企画書についていたサブタイトルは「伝説から神話へ」ではなく、「最後の死闘」だったんです。とりあえずグラディウスシリーズはここで一旦終わって、また新たなシリーズを作ろうということになってました。そこで、これまで曖昧になっていたバクテリアンについて、ハッキリとした答えを出そうということになったんです……が、まだまだ続いちゃってますね（笑）。最後の高速エリアですが、そもそもラスボスを倒して、何もないまま安全に脱出なんて普通はありえないじゃないですか（笑）。あとエンディングにも脱出ハッチが出てくるので、それとリンクさせるためにああいう演出にしました。まあここは、気がついたらディレクターがステージマップをいきなり書いてて（笑）。縦ラインを多用した高速エリアだからスピードが足りないと無理、っていうのは意図していることだと思うんですけど……でも、ちゃんと行けるのは確認していますよ（笑）。


砂ステージは、当初上下2画面分だったことがわかる。


細胞



植物


水泡

『グラディウス』ステージ・『沙羅曼蛇』ステージ

兼：サウンドとしては制作の中期に突然やれって言われた記憶があるんですけど、どうですか？

三：誰かが作っていたのは知っていましたけど、昔（『グラディウス』『沙羅曼蛇』）のデータがあったんでしたっけ？

伊：ステージのキャラとかは前のものをそのまま集めた気がするけど。ここはディレクターがやろうって言っていたはずです。

三：シャレでやったとかいうよりも、ちゃんと作るって言ってましたね（笑）。

伝説から神話への飛翔

3作目のグラディウスのコンセプト

兼：今までのシリーズの総集編的に作ろうじゃないかという話がありましたよね？

三：まず最初に『グラディウスIII』を作ることになったときには、ディレクターとデザイナー2人、サウンドが2人とハードが1人しか決まっていなかったんです。

兼：最初はプログラマーも1人しかいなかったんですよね。

三：企画段階のときは私もいませんでした。私はコンシューマーの開発チームにいて、当時新ハードとして発表されたスーパーファミコンで何を作ろう？　という話をしていたんです。そこでアーケードで進めている『グラディウスIII』を移植するという話になり、それなら内情を知っていたほうが移植しやすいだろうってことで、急遽私がアーケード開発チームに投入されることになってしまって（笑）。ただ、「グラディウスの完結編だから」という話は聞いていたので、そのようなコンセプトで制作をしていました。

制作期間

伊：プログラムは12月アップくらいじゃなかったかな。確かプロデューサーの結婚式があって、その結婚式に間に合わせるためにアップの日程が繰り上がったりしていた気がする（笑）。

兼：あれはかなりプレッシャーがありましたね。

伊：アップ後に長期の新婚旅行が予定されていたので、「間に合うんか～？」と言われながら作業してた気がします（笑）。

三：デザインはプログラムよりさらに早く上げないといけないんで、かなり短いスケジュールだったと思いますよ。しかもその当時はパブリシティのほうでゲーム雑誌とタイアップしていて、毎月毎月進行状況を報告しないといけなかったので、かなりしんどい仕事でしたね。

ゲーム雑誌での読者アイデア公募

三：大賞をとった人のアイデアをそのまま使わなければいけない、とかって縛りは特になかったです。面白そうなものをピックアップして大幅にアレンジしたり、拡大解釈していたりするので、誰のアイデアをどのくらい使ったか特定するのは難しいですね。

伊：公募したものをネタ帳にまとめてはいましたが、そのまま登場してはいませんね。

兼：公募した以上、何かしら要素は入っているはずですけどね。

多彩な武器について

伊：元の企画書に載っていた武器も含めて、最終的に残っていた案は、確かほとんど全部入れたはずです。それでもまだ「もっとないのか」っていう話になって、さらに公募したアイデアの中から探した記憶もあります（笑）。

三：個人的にはツインレーザーがお気に入りですね。連射のできるレーザーで、画面的にも美しいし。プレイする時は無意識に選んでます（笑）。





パワーアップの初期案は多く出された。エディットモードに残っているものも見受けられる。

パワーゲージの「！」

三：「！」を増やしたのは、やはり単純に新しいパワーアップを入れようとしたからですね。一番効果があるのは、上がりすぎたスピードを下げることができるスピードダウンだと思っています。メガクラッシュとかも便利ですけど、持ち死にしちゃうのが常なので（笑）。例えば植物ステージは、3速あれば触手の攻撃から逃れることができますが、その後は速度を落とさないと危険なので、スピードダウンが活きてくるわけですね。

テストプレイ

兼：全ステージ通してのチェックは確かやっていないんですよね？

三：バグチェックの時は自分の作ったステージをクリアできるかどうかが優先になるので、担当ステージに関してはスペシャリストになってました。ただ、各ステージを個別にチェックして、クリアできれば「できる」という感じだったので、ステージ1から通してのクリアは……どうでしょう？

兼：行けてないんじゃないですかね（笑）。

三：チェック用にクレジットを増やしたバージョンでは、誰かクリアしてたような記憶があります。

サウンドについて

兼：まず最初に、やっぱりシューティングなので、ゲームとして気持ち良くできるものにしたかったんです。その上でステージがいろいろあるから、それぞれのBGMも特色を出していこうということになりました。同じサウンドの人間とは、とにかく新しいことをしたいねっていう話をしていましたね。例えばコーラスの音声を入れたりとか。私が担当したのは、ボスの曲（「Dark Force」）や『グラディウス』ステージ、『沙羅曼蛇』ステージのサウンドです。あとは東野さんの作った「Try to Star」のイントロを作ったりしましたね。

サントラ収録のCDドラマ

兼：これはほぼ実話ですね（笑）。ただ、登場人物については実在のスタッフを元にした架空のものです。台本は実体験を思い出しながら書いたので、割とすぐできました。『グラディウス』ステージの空中戦の曲を作っていたら、ゲーム中にその部分がなくてボツになったりとか（笑）。あとサントラに収録されたランキングの曲ですが、私は結構いい出来だと思ったんですけど、もう1人のサウンド担当があんまりいい顔をしなかった（笑）。ちょっと短いのと、明るすぎるのであんまり合わないんじゃないか？　ということでボツになったんです。このサントラはノリのいい曲が揃っ

ているので、普通に聴くのにもいいCDだと思っています。5年くらい前に入ってきた新人から、このCDに「サインください！」と言われたこともありました。「会社の同僚からサインねだりかよ！」とか言いながら、しっかり書きましたけど（笑）。自分にとっても、なかなか思い出深いサントラになりましたね。

SFC版『グラディウスⅢ』

三：ユーザーからすれば完全移植を望んでいたと思いますけど、SFCの対象になる人たちはアーケードの層とは違いますからね。あと、ハード性能的に実現不可能なこともありましたし。でも、アーケードでやれなかったこととか、修正したかったことは入れられたので、本当に自分がやりたかったものを盛り込めたという点では良かったです。タイトルロゴが斜めになっていたり、サブタイトル「伝説から神話へ」が外されているのは、「『Ⅲ』であって『Ⅲ』でない」部分があるので、「そのままではない」ということを伝えるためにあえてやりました。


SFC版用の初期ラフイラスト


SFC版解説書用イラスト原画。SFC版では、購買年齢層を意識してややアニメチックに描かれている。

新たなグラディウスプロジェクトがもしあれば参加する？

三：常に参加したいとは思ってるんですけどね（笑）。

兼：気がついたら自分たちの関係ないところでやったりしてるので、参加しようもないけどね（笑）。

三：ちなみに自分が作った設定とか機体の資料が、煩雑に扱われていたり、フィットしていない形に変えられていたりする気が、ちょっとしますね。新しいものに合わせて変わっていくならいいんですが、まったく違う解釈をされてしまうのは、「え～っ!?　違うよ」みたいな（笑）。

『グラディウスⅢ』を振り返っての想い出

三：自分の中では気恥ずかしい部分や、ゲーム的に気になる部分もあります。ただ、そこが好きだと言ってくれる人もいて、ゲームセンターでも、「もうやってられん！」と言ってやめてしまう人もいれば、「クリアできるか！　これ」と席を立って出ていっても、気づくとまたやっている人もいて……（笑）。数年たってアーケードの開発からコンシューマーに戻ってきたときも、別の開発チームの人に「『グラディウスⅢ』作ってましたよね。最高です！」って言われたり（笑）。そんなときに、参加して良かったと思います。至らない部分もありましたけど、愛されているシリーズのひとつだなぁと感じますね。あと個人的にはSFC版もやれたので、『グラディウスⅢ』に関しては自分の中で納得できた、やりきったという思いがあります。

兼：まず言えるのは、やって良かったなと後から思える作品でしたね。グラディウスシリーズということで、広く一般の人に知っていただける仕事に参加できたのは光栄でした。ただ、もう会社で日の出は見たくないですね……その後も見ていますけど（笑）。当時は20代でしたから、今でも若い頃のいい思い出です。

伊：『グラディウスⅢ』の前の仕事はそんなにきつい仕事じゃなかったんですけど、これはとにかく大変でしたね。期間が短くてかなりしんどかった覚えがあるんで。月曜日の朝に着替えを持って出て、金曜日まで作業っていうのが続いて大変でした。その後もしんどい思いはしましたけど、これが一番大変な仕事だった気がします。そのせいか、つらい仕事でも「まだ頑張れる」っていうのが分かるようになりましたね。





GRADIUS Ⅳ FUKKATSU

GRADIUS Ⅳ 復活

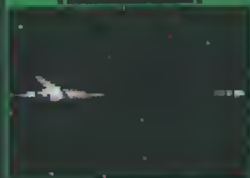
STORY

人々の記憶からはすでに遠い過去のことであった。
破壊惑星"バクテリアン"の名は
忘れ去られようとしていた。
惑星グラディウスは復興し平和が当たり前の世になった。
しかし悪夢はふたたび訪れた。
突如出現した圧倒的敵戦力の前に
グラディウス防衛軍は降伏寸前となる。
そのときグラディウス星の空に
たった一機、白い機体の飛び立つ姿があった。

GRADIUS Ⅳ SYSTEM

CONTROL

ショット



通常ショットとダブルは画面内に2連射が可能。TYPE 1、2のレーザーはボタンを押したままでも楽に戦える。

ミサイル



基本的には下に向かって投下される武器だが、TYPE 5のみ入力した方向へ自由に飛ばせるようになっている。

パワーアップ

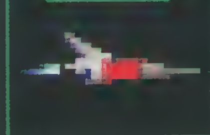


パワーアップ方式は『Ⅲ』であった「!」が廃止され、『Ⅰ』、『Ⅱ』同様の6種類のものが採用されている。

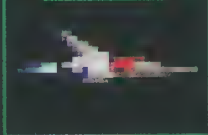
自機の当たり判定

※当たり判定の図は、あくまで目安として表現しています。

NORMAL



SMALL



グラディウスシリーズ史上では最も小さくなった当たり判定。垂直尾翼だけでなく、本体の一部に敵が触れても耐えられる。また、どんなに狭い通路であっても、ショットが貫通さえすれば絶対に通り抜けることができることも覚えておくとよい。

COLUMN

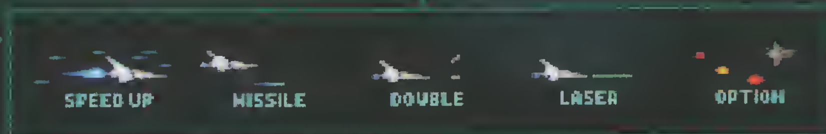


個性的な武器「バーティカルマイン」

『グラディウスⅣ』で一際異彩を放つ武器のバーティカルマイン。慣れてくれば任意の位置を攻撃できるため、非常に強力な武器となる。特に背後にも攻撃が可能なので、後半の火山や要塞などで非常に役に立つ。ただし、TYPE5のレーザーはアーマーピアッシングと使いにくいので、ダブルでどう乗り切るかになってしまうのだが……。

POWER METER SELECT

TYPE 1　初代『グラディウス』と同性能のクラシカルタイプ



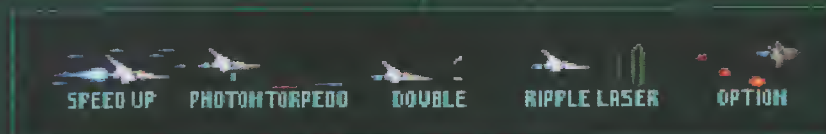
初代『グラディウス』と同じ性能を持ったタイプ。ミサイルは地面に沿ってすべっていくのでとても使いやすい。レーザーはザコ敵を貫通する性能を持ち、またダブルはショットを前方と右上に同時に放つ。いずれも広範囲に攻撃ができるのでバランスがとれている機体だ。

TYPE 2　上方向を攻撃できる武器はないが、ボムの威力は絶大!



ミサイルは敵または障害物に当たると爆発し、広範囲にダメージを与えることができる強力なスプレッドボム。テイルガンは前後にショットを発射するので、背後から出現する敵に有効だ。ただし上方向に撃てる武器がないので、慣れるまでには苦労するだろう。

TYPE 3　リップルレーザーのワイドレンジ攻撃が魅力の機体だ



フォトントーピドーは敵を貫通する性能を持ったミサイルで、モアイステージなどでは特に有効。リップルレーザーは遠くにいくほど広がる性質があるので、後方に下がって撃つことにより、壁や障害物の陰に隠れた敵も簡単に倒すことができるのが特徴だ。

TYPE 4 『グラディウスII』でお世話になった人も多いハズ



2-WAYミサイルは地面をすべらないが、上下に2発ずつ発射されるので実戦ではかなり役立つ。リップルレーザーは前方の敵に強く、テイルガンなら後方からの攻撃にも対処できる。ただレーザーと違ってボタンを常時連射する必要があるので、その分タイムラグが発生することも。

TYPE 5 これぞ究極のマニア向け機体!?初心者お断りの超個性派



アーマーピアッシングはレーザーとは異なり先端部分にしか攻撃判定がないが、その代わりに2連射できる。バーティカルマインは入力した方向に発射され、かつ敵や壁に触れるとくっついて上下に爆風が発生するので強力だが、使いこなすには相当の熟練度を要する。

TYPE 6 初心者におすすめ!これぞ『グラディウスIV』の入門機



ミサイルは地面に触れるか、または発射後にボタンを離すと正面に軌道を変える性能を持っている。ツインレーザーは『グラディウスIII』よりもさらに強化され、またテイルガンも9面の中盤以降などの難所は慣れないうちは重宝する。初心者はこの機体から始めるのがおすすめ。

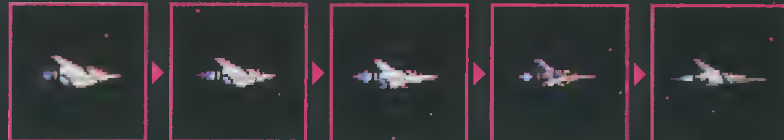
COLUMN

ビックバイパーの変化

激しい戦いをくぐり抜けた勇者の系譜

バクテリアン軍との激しい戦いに単機で挑むビックバイパーも作品ごとに変化を遂げている。ここではビックバイパーの機体や装備についてシリーズごとにまとめてみた。20年以上続く時の流れを感じてほしい。

機体の変化



『I』。シリーズ中でボディが太い部類。

『II』。基本的に『I』と変化していない。

『III』。縦方向に延び、細いフォルムに。

『外伝』。『III』以上に先端が鋭くなった。

『IV』。機体自体が小さくなり、鋭角的に。

レーザーの変化



『I』。グラディウス人気の理由のひとつ。

『II』。リップルも加わり、演出も派手に。

『III』。ツインレーザーなど多様化が進む。

『外伝』。機体ごとにレーザーが大きく変わった。

『IV』。アーマーピアッシングが新たに追加。

シールドの変化



『I』。シールドだけで選択肢はなかった。

『II』。全包囲防御が魅力のバリアが登場。

『III』。リデュースが加わり、使い方も多様化。

『外伝』。ガードとリミットで戦略も変化した。

『IV』。再び『II』のように2種類に戻った。

GRADIUS Ⅳ ENEMY LIST

名前	得点
イオンリング	100PTS
ウロリストS	100PTS
カクサイカ	100PTS
カフラス	300PTS
ギアMk-Ⅱ	100PTS
ギア Type S	100PTS
キーパータレット	100PTS
ギガント	300PTS
ギザム	100PTS
キュラ	100PTS
ギラ	100PTS
キル	100PTS
グロータレット	100PTS
サイカ	100PTS
ザブMk-Ⅳ	100PTS
ジャンパー	100PTS
ジャンパーμ	100PTS
シュレット	100PTS
スピナ	100PTS
スラッシャー	100PTS
セラ	100PTS
ダージュ	100PTS
ダグラム	300PTS
ダッカー	100PTS
ダッカー Type B	100PTS

ダッカー Type C	100PTS
タレット	100PTS
タレットβ	100PTS
ハードタレット	100PTS
バイアス	300PTS
バウム	100PTS
バックバイト	0PTS
ハンター	－PTS
ブラダ	100PTS
フロウラル	300PTS
フロル	100PTS
メルティードラゴン	1000PTS
モアイ	300PTS
モアイR	300PTS
モアイB	300PTS
ラム	100PTS
ラムダス	300PTS
ルグル	100PTS
ルグルα	100PTS
レーラ	100PTS
ロアム	－PTS
ワイアム	300PTS

COLUMN

グラディウス用語集

●当たり判定
敵や弾などが当たったか、当たっていないかを判定する範囲のこと。この範囲は必ずしも実際のグラフィックと一致しているわけではないので、見た目上は自機に弾が当たったように見えても、ミスではないと判定されることがある。グラディウスシリーズにおいても、自機の先端や後部､尾翼などには当たり判定がない。

●安全地帯
プレイヤーが動かない限り、絶対に敵の攻撃が当たらない位置のこと。略して「安地（あんち)」。グラディウスシリーズにおいては、『グラディウスII』が特に多いことで有名。また、一時的に死なない位置や条件つきの安全地帯は、「半安全地帯」と呼ばれる。

●一千万点
グラディウスシリーズにおける、ひとつの目標得点。達成するためには、どんどん難しくなっていく高次周を何周もできるだけの腕前が必要となる。

●ううまま うままう
『グラディウスIII』で、ビッグコアMk-IIIの反射レーザーを前後に動いてかわすパターンのこと。「後後前前 後前前後」の語呂合わせである。

●撃ち返し弾
敵を倒したときに、消滅と同時に撃ってくる弾のこと。グラディウスシリーズでは2周目以降、敵が撃ち返すのが定番になっている。さらに『グラディウスII』からは、敵を1体倒すと複数の撃ち返し弾をボロボロ出してくるという「時間差撃ち返し弾」も登場した。

●空中戦
グラディウスシリーズで、ステージ地形に入る前の冒頭部分のこと。基本的に障害物のない宇宙空間で、ザコ編隊が複数飛来し、パワーアップカプセルを集めるための場所となっている。多くの場合、BGMも専用のものが用意されている。

●グラディウス2
1987年8月に発売されたMSX版『グラディウス2』のこと。翌年に発売されたアーケード版『グラディウスII』とは全く別のゲームであり、差別化するため一般には「ぐらに（グラ2)」と呼ばれる。そのオリジナリティあふれる内容は、今日でも極めて評価が高い。

●コア
『グラディウス』のビッグコア以来、シリーズ伝統となっているボスの弱点で、青いレンズのような「核」のこと。多くの場合、4枚前後の遮蔽板によって防御されている。

●ザブよけ
『グラディウス』2面ラストのザブを、撃たずによけまくること。2周目以降のザブは撃ち返してくるため、このような攻略法が考案された。ザブの出現位置は毎回同じなので完全にパターン化できるが、そのパターンは十人十色である。

●処理落ち
敵や弾などが画面上に大量に出現した場合、ハードの処理能力が追いつかず、ゲーム全体の動きがスローになる現象。特にハード性能が低かった昔のゲームに多く、グラディウスシリーズでは『グラディウスIII』が特に顕著。

●チャンチャンパターン
『グラディウスII』のクラブを、画面右端で上下に動いてかわす攻略法のこと。BGMに合わせて動くとやりやすいことから、こう呼ばれるようになった。

●バブルシステム
『グラディウス』が発売当時に使用していたシステム基盤。ソフト本体を磁気バブルメモリに格納したシステムで、当時としては大容量を実現した。だが、高電圧や異常電流でデータが消えやすいため、停電や静電気でも故障してしまうことがあった。なお、根強い人気を誇る「モーニングミュージック」は磁気バブルメモリをRAMへロードするまでのおよそ100秒の時間に流れる音楽である。

●腹撃ち
敵の真上ギリギリまで接近してショットを撃つことで、横座標を合わせることなく破壊するテクニック。グラディウスシリーズでは、おもに地上のダッカーを撃つときなどに使用される。

●復活
ミスしてパワーアップを失った状態から立て直すこと。難所からの復活は緻密なパターンが必要となるが、有名な『グラディウス』の逆火山や要塞内部の復活パターンは芸術的ですらある。

STAGE 01 流体金属 HYDRA

流体金属から現れるドラゴンが侵入者の行く手を阻む

うごめく障害物の中から突如現れ、炎を吐いて襲い掛かる黄金色のドラゴンを退治し、ビックバイパーの装備を整えて今後の戦いに備えろ!

1

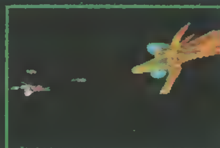
2

❶ ビックバイパーはTYPE 6がおすすめ!

ビックバイパーは一番下のTYPE 6を、シールドはフォースフィールドを選んでまずはスタート。最初の前衛地帯でスピードを2速にしてからミサイルを装着し、さらに一番最初の流体金属から出現したドラゴンを倒してカプセルを回収したところで1個目のオプションを装備するようにしよう。



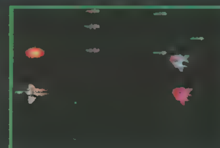
目の前の敵を攻撃したいときは、ミサイルを発射直後にボタンを離して前方に飛ばすとよい。



最初のドラゴンを倒したところでオプションを装着。青い炎を吐いた瞬間に倒すのがコツだ。

❷ カプセルを持った敵を逃すな!

効率よくビックバイパーの装備を強化するコツは、道中で出現するカプセルを持った赤い敵を逃さずに倒すことだ。一番最初のドラゴンが出現した流体金属と、2個目の一番大きいサイズの流体金属の真下付近を通るようにすると、これらの敵が倒しやすくなる。パワーアップしやすいルートを覚えておくとよいだろう。



最初のドラゴンを倒したら、すぐに下へ移動。ここでパワーカプセルを一気に3個もとれる。

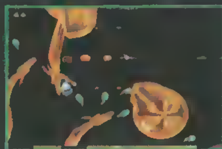


中盤のこの位置で待っていると、ちょうどカプセルを持った敵が2機出現する。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

③ ドラゴンをできるだけたくさん倒そう！

ドラゴンは出現直後にできるだけ早く倒して、得点およびカプセルをどんどん稼いでいこう。カプセルはドラゴンの吐く炎を数発消すごとに出現し、またドラゴンは画面内に最高で3匹までしか同時に出現しないこともあわせて覚えておくといい。



ドラゴンが同時に出現するのは最高3体まで。背後のドラゴンはオプションを当てて倒そう。

④ ボスは目前！ 装備をバッチリ整えよう

1個目のオプションを装備してからのパワーアップの順番は、オプション、レーザー、オプションの順にするのがおすすめ。慣れないうちは安全策でバリアを張りたくなるところだが、ここはぐっと我慢して攻撃力のアップを優先させよう。これが後のステージで大きく役に立つことになるステージ１の対ドラゴン戦は何度も練習して、できればボス戦になるまでに、スピード2速、ミサイル、レーザー、そしてオプションを3個装備できるようにしよう。どんなに調子が悪くても、オプション2個とレーザーは最低限装備できるようにしておきたい。



慣れてくると1面だけでレーザーと3個以上のオプションを装備できるようになる



対ボス戦直前の敵編隊でもカプセルを回収できる。出現位置さえ覚えてしまえば楽勝だ。

STAGE 01 流体金属 HYDRA

STAGE 01 BOSS ヨロガトン・キメラ



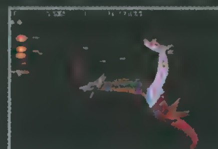
3つの首と3種類の第2形態が存在する！

第1形態は3つの首から順番に炎を放ち、一定のダメージを与えると3種類ある第2形態のいずれかに変化する。第2形態は第1形態でどの首に最もダメージを与えたのかで次の形態が決まる。

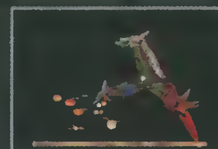
ポイント 3,000PTS　自爆時間 60SEC

第1形態は青い色の首に向かって集中攻撃をするのがおすすめ！

ボスが撃ってくる炎はショットで破壊できるので、正面からどんどん撃ち込んでいこう。ここでのポイントは、青色の首が手前にきたときにショットとミサイルを連射して集中攻撃すること。変身後の第2形態の攻撃が避けやすくなり、また自爆直前までわずかではあるが得点を稼ぐこともできるからだ。



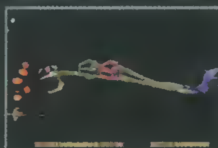
炎はショットで消せるので怖くはない。ボスの正面からどんどん攻撃しよう！



青色の首が手前に出てきたところを集中攻撃しよう。これで変身した後の戦いが楽になる。

この形態にしてしまえば楽勝！

第1形態で青い首を狙い撃ちするとこのタイプに変身する。腕を伸ばしてきたら少しずつ上か下に動いてかわそう。腕から白い弾を5発撃ってくるが、オプションを重ねるショットで撃って破壊してしまえばまったく問題はない。3種類の中で一番弱いボスといえる。



伸びた腕を上下に動いてかわしながら白い弾を消すだけなので楽勝だ。

白い首を撃つと亀に変身！

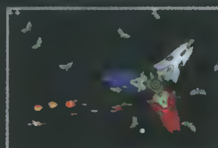
白い首のダメージが大きいときは亀型形態に変身。甲羅から撃つ大型ミサイルは、手前にくるといきなり分裂するがショットで破壊すれば大丈夫だ。頭部からのレーザー3連射攻撃がきたら大きく動いてかわそう。レーザーが速いので前に出すぎないようにしよう。



レーザー攻撃の瞬間に動き出しが遅れて当たらないよう注意しよう。

できれば避けておきたいイヤな第2形態

緑の首を狙った場合は風車のようなメカになる。ボスの周囲を回っているザコを撃つと動きが鈍くなるが、破壊することができないのが意外と厄介だ。あらかじめオプションをボスの近くに寄せておいて、変形したら早めに倒すのがいいだろう。



時計回りに飛んでくるザコが実に避けにくい。とっとと倒してしまおう。

COLUMN

歴代シリーズ ザコ編隊の変遷

空中戦の最多出場キャラ

空中戦のシンボル的存在のザコ編隊。『グラディウス』の「ファン」から始まる系譜は各シリーズごとにカラーリングやデザインは異なるが、ほとんどが球体の形をしている。形状が統一されているのは『グラディウス』の影響が色濃い。

Ⅰ



ファンはすべての敵の始まりだ

Ⅱ



ザルクになり、カラーリングも緑に変化。

Ⅲ



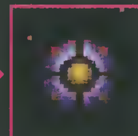
形に変化はないが、内部が複雑になった。

外伝



5作品中で唯一、丸い形をしていない。

Ⅳ



鮮やかな紫色に変化。最終面は形が異なる。

COLUMN

オプションハンター&前衛地帯の敵出現パターン

『グラディウス』シリーズ名物のキャラクター、オプションハンターは本作品でも健在。4個目のオプションを装着した時点でタイマーがカウントされ、一定時間が経過すると警告音とともに背後から出現する。ただし、対ボス戦の間はカウントされない(※8面のボスラッシュ地帯はカウントされる)。また、ビックバイパーがやられるとカウンターはその時点でリセットされるようになっている。

オプションハンターは3個以下のままでずっと戦えば絶対に出現することはない。しかし、その分ボスの弱点にオプションを重ねて撃ち込んだり、あるいは壁越しに潜む敵を倒すテクニックなどが当然ながら使いにくくなってしまう。やはりオプション4個の「最強装備」で可能な限り戦えるようになることが望ましい。

そこで重要になってくるのが、4個目のオプションを装着するタイミングをどこに設定するかである。一番最初に4個目をつけるタイミングをいつも同じ場所に固定すれば、以後ノーミスで進んでいる間はオプションハンターは毎回同じ地点に出現するのだ。

1周目をノーミスでクリアするためのポピュラーなパターンは以下のとおりだ。ぜひ参考にしてほしい。

①2面の地形が見えたところで4個目を装着する。
②4面中盤、マグマ地帯に差し掛かったところで1機目のオプションハンターが出現。オプションを1個とらせる。
③5面の前衛地帯を終え、モアイ地帯に入る直前で4個目のオプションを装着。
④6面終盤の紫色の壁を抜けたあたりで2機目のオプションハンターが出現。ここはかわして4個の状態を維持する。
⑤8面のバニシングコア、およびバーサクコアで自爆直前まで粘り、バーサクコアの最中に3機目のオプションハンターを出現させてオプションを1個取らせる。
⑥9面の前衛地帯で4個目を再度装着。

ポイントは⑤の場面で2体のボスを相手にどこまで粘れるかだ。バニシングコアはミサイルの軌道がわかってしまえば特に怖くはないが、バーサクコアはレーザーをかわすのがかなり難しい。従って、上のパーツを破壊後に安全地帯を利用するのが確実なやり方となる(安全地帯についてはステージ攻略ページを参照)。

安全地帯に入る際にオプションを縦に並べておき、ボスのコアにショットが当たるように位置を調整する。そのままボスのコアが赤くなるまで撃ち込み、もうあと数発で破壊できるような状態で「寸止め」しておくのがポイント。そしてオプションハンターが出現した瞬間にボスを倒して、オプションを1個取らせる、という寸法だ。

また④のところでは、オプションハンターに1個取らせて、7面の前衛地帯で4個目を再装着するやり方もある。

次に、8面をのぞく各ステージに出現するザコ編隊(全滅させるとカプセルが出る敵)の飛行パターンなどについて解説をしていこう。

まず1～3面に出現するザコ編隊は、途中で自機に近い方に向かって軌道が2回変わり、画面左端にくると180度方向転換をして画面外に消えていく。4面と7面は直進後に画面左端で同じく自機に近い方に向かって90度向きを変えた後、一定距離の動いた後に右に向きを変えるという特徴がある。

6面は1～3面と同じ性質だが、自機に向かって軌道を変えるときの角度がやや大きくなっていて、9面は2回向きを変えるものと背後に回るものとが両方出現する。なお、5面のみ例外で波型に動く水色の編隊が一番最初に出現する。


バーサクコアのところでオプションを取らせておけば、あとは敵の破壊に専念できるのだ。


1～3面および6面は、自機のいる高さに合わせて2回軌道を変えて向かってくるタイプだ。


4面と7面は画面の左端に沿って動いた後に右へと向きを変えて画面外に去っていく。

STAGE 02 植物 DEMETER

薄暗い世界に根付く、不気味な植物たちの群れ

うなりをあげてツタを振り回す凶暴な植物が深々と根を張っている。根元から植物を破壊すべきか、それともツタを丸めてやり過ごして進むべきか?







※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① 4個目のオプションを装備する位置に注意!

序盤は4個目のオプションをどのタイミングで装着するかが最大のポイント。オプションを4個装備すると、一定時間が経過するごとにグラディウスシリーズおなじみの難敵、オプションハンターが出現するようになるからだ。

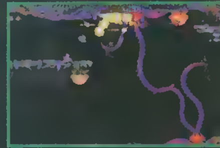
4個目のオプションを装着する場所は、植物ステージの地面が最初に見えたあたりがおすすめ。ここで装備すると、最初のオプションハンターは4面のちょうど敵が少ないところで出現するからだ。なお、オプションハンターの詳しい対処法は117ページのコラムを参照のこと。


この壁が見えたあたりで4個目を装着。このタイミングは毎回同じパターンにしてしまおう。


シールドはここでも後回し。オプション装着のタイミングをまずは優先しよう。

② ツタはオプションを利用して、根元に撃ち込め!

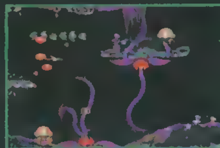
ツタは根元の赤い部分に数発、撃ち込むと破壊できる。ツタそのものには何発撃ち込んでもただ丸くなるだけで倒すことはできない。また、ときどき丸まったツタが急に伸びることがあるので、なるべく離れた位置からオプションの弾で攻撃すると安全だ。

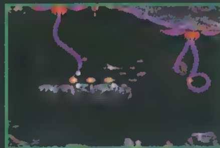

オプションをくい込ませて根元を攻撃。あまり接近しすぎないようにしよう。

③ ハッチを優先して破壊しよう!

このステージでは全部で12基のハッチが出現する。いずれもしばらく放っておくとザコ編隊を発射してくるので、出現したら即破壊すると安全だ。また、ときどき出現するジャンパーもグズグズしていると大量に弾をバラまくので逃さずに出現したら早めに倒しておこう。

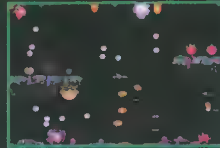
後半は地面にも天井にもツタが数多く出現するので逃げ場がかなり狭くなる。ここは無理にツタをすべて倒そうとせず、上下のどちらか一方だけを倒しておき、残ったツタはショットを撃って丸めてしまおう。後は前方にスペースが空くまで待っていればいい。


ハッチを放置すると編隊が出現。ランクが高いときは弾を撃つので要注意だ。


根元に撃ち込む余裕がなければ、ツタを丸めながら急いで前に逃げてしまおう。

④ 終盤は下のルートがおすすめ

対ボス戦の直前は、ハッチ1基と大量の胞子（白い弾）によるバラまき攻撃が続く。胞子はショットおよびミサイル1発で破壊できるので、数は多いがそれほど難しくはない。後は中盤戦と同様にして、ハッチが出現したらすぐに破壊してしまえば楽勝だ。


オプションでビックバイパーを守りながら攻撃。危なくなったら前へ抜けよう。

STAGE 02 BOSS デンドロディウム



伸びる腕をいかにかわすかが攻略のカギ

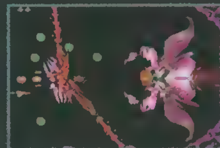
このボスの弱点は中心部分のコア。その上下にある花弁のようなパーツは破壊することが可能。中心からは大小2種類の弾を撃ち、大きいほうは破壊できない。さらに自機をめがけて、2本の腕を伸ばして攻撃する。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 30sec

腕が伸びてくる直前の位置を確認せよ!

ボス本体からの攻撃を怖がらず、思い切って接近して撃ち込んでいこう。大きい緑色の弾だけ避けてしまえば楽勝だ。繰り返し出現する2本の腕は、一番後ろに張り付いていると避けにくくなるので、ボスの本体に少し近づいたところで待って腕の向きを確認し、伸びた瞬間に後ろに下がってかわすとよい。

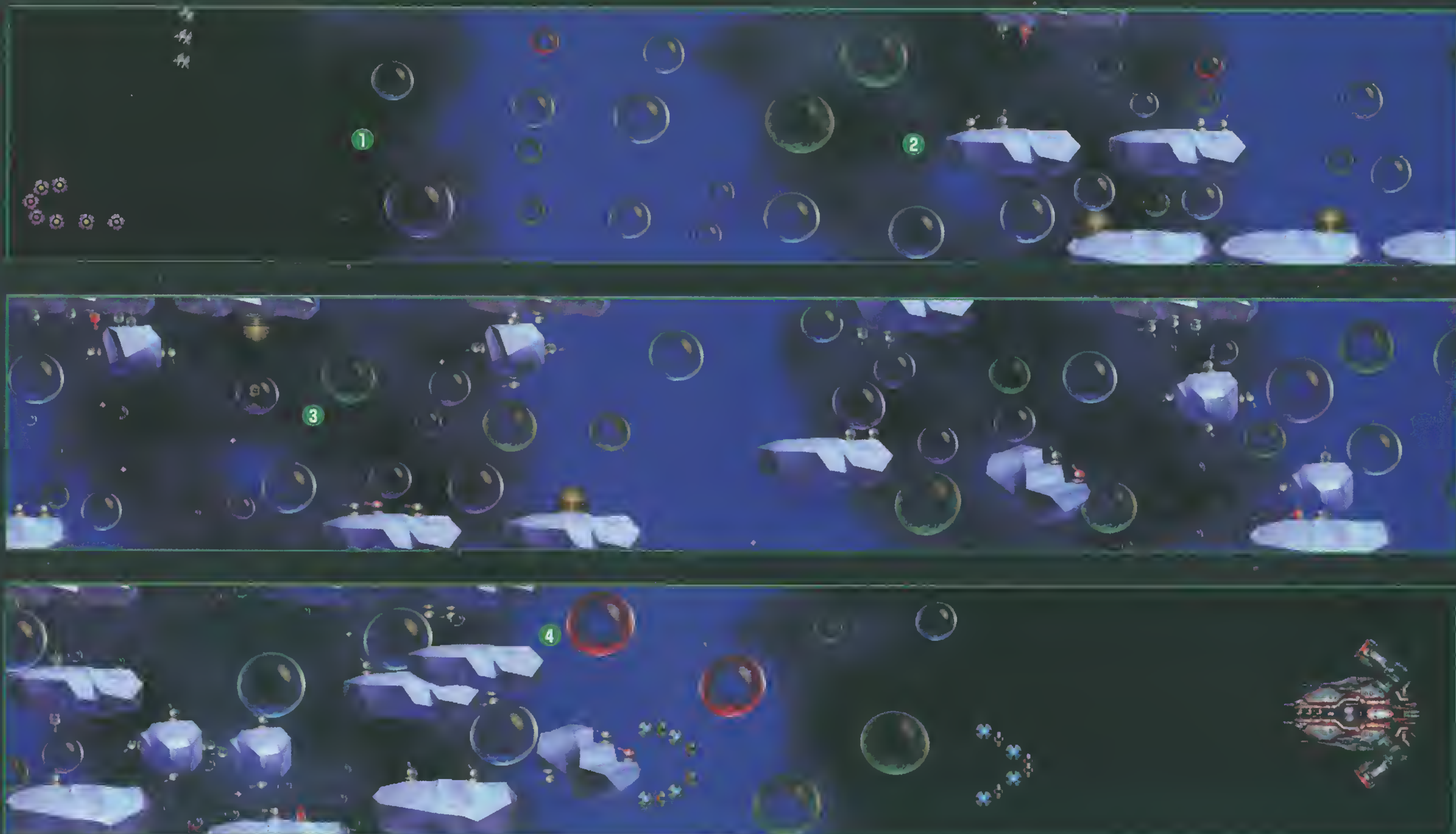

ボス本体に思い切って近づき、どんどん撃ち込んでいこう!


2本の腕は伸びるラインを避けながら下がってかわそう。

GRADIUS Ⅳ
STAGE 03 バブル OCEANUS

撃てば撃つほど分裂し、画面をバブルが覆いつくす!

『グラディウスⅢ』にも登場したバブルステージの再来。その難易度は前作をもしのぎ、今回も多くのプレイヤーにとって最初の壁となることだろう。



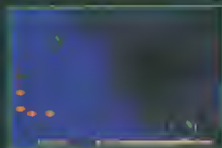
※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 序盤の最難関ステージを突破せよ! バブルが分裂した瞬間は接近するな

バブルや結晶岩は毎回同じ動き方をしないため、完全にパターン化するのはまず不可能で、実力が試されるところだ。小さなバブルは数発撃てば破壊できるが、問題は大きいバブルを撃って分裂させたとき。分裂した瞬間のバブルはダメージを与えることができず、しかも触れると即死してしまうので要注意!



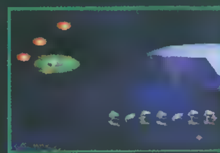
分裂した瞬間のゆがんだ状態のバブルは破壊不可能。当然、当たると死ぬので無理は禁物だ。



速いスピードで向かってくるバブルは、無理に撃たずに逃がしてしまうとよい。

❷ このステージからハッチのザコ編隊は2回出現する。見逃し厳禁!

数こそ少ないが、ハッチをたとえ1基でも放っておくと非常に危険だ。一度ザコ編隊をやり過ごしても、ハッチが画面から消える直前にもう一度編隊を射出するからだ。しかもザコ編隊は2面のものとは比べものにならないほど弾を撃ってくるので、バブルとの複合攻撃を許すと命取りにもなりかねない。



ハッチからのザコ編隊はますます凶暴化。バブルが増えないうちに急いで倒せ。



しばらく放っておくと、忘れた頃に背後からザコ編隊に逆襲されてしまう。

❸ 邪魔な結晶岩はバブルを消して通り道を作り、画面外へと誘導せよ!

破壊できない大きな結晶岩は、周辺にいるバブルをなるべく多く倒し、画面左側への通り道を作って誘導するのがコツだ。また、岩の背後にある砲台は、オプションのミサイルで破壊するとよい。ただし、結晶岩はまれに画面外から、突然出てくることがあるので、あまり画面左側には近づかないようにしよう。



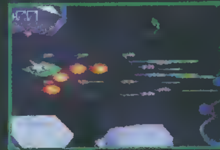
結晶岩の進路上にあるバブルを消してスペースを空ける。後は飛び去るまで待とう。



背後へ追いやった後も油断は禁物。安易に消えたところへ近づかないように気をつけよう。

❹ 終盤の狭い通路は、必ず一番上のラインを通過しよう!

終盤の通路が分岐するところもまた難しい。ここは下段を進むと結晶岩に邪魔されてバブルを撃ちにくくなるので、一番上のルートをずっと通るようにしよう。最後の通路を抜ける際はあわてて前に出ないで、まずオプションのミサイルを利用して岩の上部にある砲台および周辺のバブルを破壊してから抜けよう。

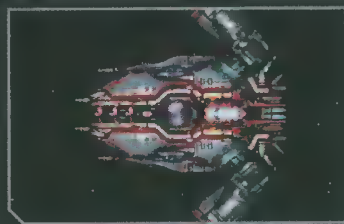


結晶岩のないところからは小さいバブルが連続して出現。まとめて一掃してから前に抜けよう。



狭い通路に入ったらミサイルも連射して、前方に弾を集中させてバブルを消していこう。

STAGE 03 BOSS バブルコア



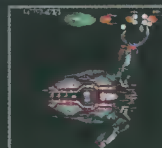
バブルが邪魔で弱点のコアが狙いにくい!

上下2つの砲門からはバブルを次々に発射し、正面からは4本のレーザーを一定間隔ごとに撃ってくる。バブルは道中と同様に撃つと分裂し、動きも不規則で読みにくいので慣れるまでは苦労するだろう。

ポイント 3,000PTS　自爆時間 55SEC

開始時に片方の砲門を画面外に消すようにして戦え!

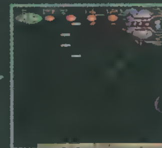
まず画面右上で待機し、少しずつ下がりながら大きなバブルを2回撃ち、次にボスが最初に撃つレーザーを一番上でかわそう。後はなるべく画面上方で戦えば、上の砲門が画面外にときどき消えるのでかなり楽になるのだ。



画面右上で待ち、バブルを少しずつ下がりながら撃っていく。



2度目のバブルが発射されたら、このあたりまで下がって待とう。



最初のレーザーは一番上でかわす。以後なるべく上のほうで戦おう!

STAGE 04 マグマ CRONOS

障害物が多く、行動範囲がとにかく狭いステージだ

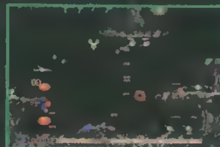
グラディウスシリーズではおなじみの火山が登場。後半は『グラディウスⅢ』の7面をほうふつとさせるマグマ地帯が待っている。

❶ オプションで壁越しにハッチを破壊せよ!

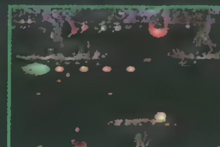
前半はハッチをいかに早く破壊できるかにすべてがかかっている。写真のようにオプションを壁越しに突き出した状態で待ち、ハッチを破壊するテクニックを必ずマスターしよう。この方法で2〜4基目のハッチを壊すと、この後の戦いがかなり楽になるのだ。

また、4基目のハッチを破壊する前に背後からジャンパーが3機出現するので、ここではハッチよりもジャンパーの破壊を優先させよう。

また8基目の天井のハッチには近寄らないで、ハッチの縦のラインにオプションを合わせ、ミサイルで攻撃するようにしよう。



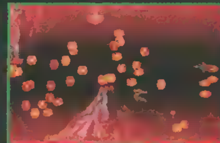
ハッチの出現位置にあらかじめオプションを置いておき、壁越しにどんどん撃ち込もう。



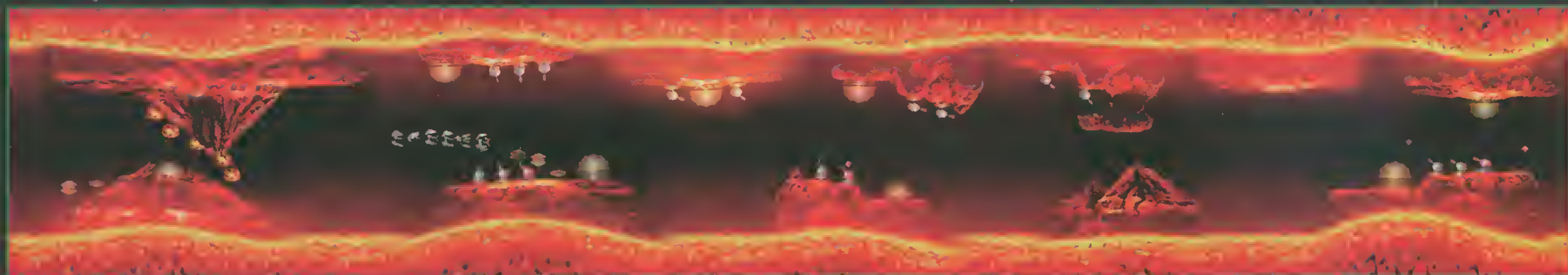
この天井のハッチはミサイルで攻撃。周囲の砲台とザコ編隊も同時に一掃しよう。

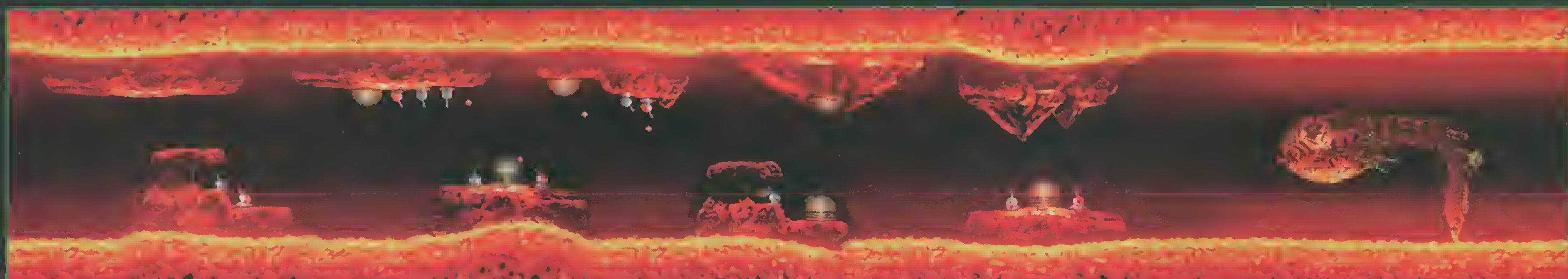
❷ 火山は噴火が止まった瞬間に前へ抜けよう!

中盤の火山が並んでいるところは、シールドを削られないように噴火が止まった瞬間に早めに前へ抜けるとよい。長時間後方で粘っているとかえって危険だ。火山を抜けたら、上側の壁にいるハッチと正面から飛んでくるザコ編隊をすぐさま破壊しよう。



早めに前へ抜けよう。この直後に前方からザコ編隊が3機出現するので見落とさないこと。

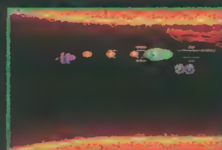




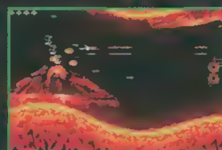
※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。なお、マグマの起伏を極力抑えて地形を再現しています。

❸ オプションハンター出現! オプションを1個だけ食べさせてやり過ごせ

2面序盤で4個目のオプションを取り、ここまでノーミスで来た人はちょうどマグマ地帯に入ったあたりでオプションハンターが出現する。ここではわざと1個だけオプションを取らせてしまうとよい。以後、この面ではオプションを3個のままにして、ゲージはシールドに合わせた状態で戦うようにしよう。



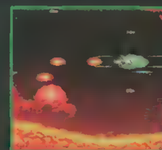
最後尾のオプションをわざと1個取らせる。3個に減っても大きな問題にはならない。



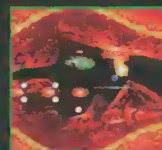
オプションを取らせた後はハッチ破壊に専念。ミサイルで真上または真下から狙おう。

❹ オプションをうまく利用して、後方からの攻撃を封じ込めろ!

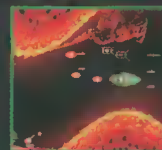
後方から出現するハッチや砲台はミサイルで即破壊しよう。終盤になると背景が波打つようにゆがむので、敵や岩との距離感がつかみにくい。岩の近くに出現したカプセルを取りに行くと危険なのであまり無理はしないこと。



オプションを利用して背後の敵をすぐさま攻撃。先手必勝が大切だ。



この狭い場所は写真の位置に入ってハッチなどを破壊しよう。



背景がゆがみ始めてからは、壁際に近づくと非常に危険だ。

GRADIUS Ⅳ

STAGE 04 マグマ HADES

STAGE 04 BOSS ギラードル



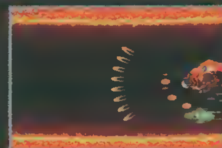
長期戦必至! 小さな目玉が唯一の弱点

尾から幼虫をバラまいたり、外周に沿って反時計回りに動いたり、あるいは弾を連射したりと攻撃は多彩。ある程度撃ち込むとマグマの中にしばらくの間隠れてしまうので、長期戦を余儀なくされてしまう。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 55SEC

恐怖のバラまき攻撃はボスの真下に移動してかわせ!

出現直後はボス本体にダメージを与えられないので、大きく動いて避けてから幼虫をまず倒す。次に出現したときに連続して撃ってくる弾の避け方がこのボスの最重要ポイント。正面で軌道を見切って避けるのはかなり難しいので、写真のようにボスの真下（上でも可）に移動してから撃ち込むと安全だ。



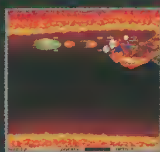
2度目の出現時のバラまき攻撃は写真の位置にいれば大丈夫。後はオプションで攻撃しよう。



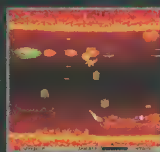
ある程度撃ち込むとボスが急に動き出すが、そのまま動かないで消えるのを待とう。

ボスの移動するライン上にオプションを置いて撃ち込め!

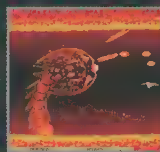
ボスが右上から出現し、正面（左側）を向いていたらオプションを横に並べて反時計回りに動きながら撃ち込もう。画面の右端まで行ったら、今度は後ろに少しずつ下がりながら次々と突っ込んでくる幼虫を一掃しよう。



左回りに動きながら攻撃。近づきすぎると弾を撃たれるので注意！



幼虫はミサイルをうまく利用して、突進する前になるべく倒そう。



この攻撃のときは危険なので無理して撃ち込みに行かないほうがよい。

COLUMN

歴代シリーズ モアイの変遷

不動の人気を誇るイオン砲台

『グラディウス』から登場し、もはやシリーズの顔になったモアイ。シリーズごとにさまざまなモアイが作られており(?)、攻撃方法や大きさなどパターンが多様化した。ちなみに『グラディウスV』にはモアイステージがなく、話題となった。

Ⅰ



イオン砲台として初登場したモアイ。

Ⅱ



怒りモアイやホッピングモアイも登場。

Ⅲ



ドガスやヴァイフなどの強敵も登場。

外伝



マザーモアイやレーザーモアイが登場。

Ⅳ



破壊不能のモアイが登場。少し小さい。

GRADIUS Ⅳ SOUND

ゲーム内名前	曲名
GⅣ MAIN TITLE BGM	GRAND YOUTH 2000
GⅣ DEMO BGM	DEMO BGM
GⅣ SELECT BGM	SELECT BGM
GⅣ SKY BATTLE 1 BGM	APOLLON
GⅣ SKY BATTLE 2 BGM	FEITON
GⅣ STAGE 1 BGM	HYORA
GⅣ STAGE 2 BGM	DEMETER
GⅣ STAGE 3 BGM	OCEANUS
GⅣ STAGE 4 -A PART-	CRONOS
GⅣ STAGE 4 -B PART-	HADES
GⅣ STAGE 5 BGM	URANUS
GⅣ STAGE 6 BGM	HERA
GⅣ STAGE 7 BGM	DUPON
GⅣ STAGE 8 -A PART-	BOSS BGM1
GⅣ STAGE 8 -B PART-	BOSS BGM2
GⅣ STAGE 9 -A PART-	PROMETHEUS
GⅣ STAGE 9 -B PART-	ATHENA
GⅣ BOSS BGM	TITANS
GⅣ ENDING BGM	GAIA
GⅣ GAME OVER BGM	GAME OVER
GⅣ RANKING BGM	RANKING BGM

SOUND DIRECTION／HARUMI UEKO
ATSUKI

「グラディウスらしさ」を見事に復活させたサウンド

数年のブランクを経て、ついにゲームセンターに「復活」した『Ⅳ』。様々な思いがこめられた「復活」というサブタイトルが、この作品の全てを物語っているとも言える。もちろんこのブランクの間にも『沙羅曼蛇2』や『ソーラーアサルト』、『ビックバイパー バトルレーシング』(ショー出展のみの未発売作品)と、いくつかの『パロディウス』シリーズが展開されたが、基本的なシステムに原点回帰した『Ⅳ』の登場は往年のファンを大いに沸かせた。『Ⅳ』は当時の最新システム基板「ホーネット」で作られており、過去作にはなかった立体表現を盛り込みつつもゲーム的な展開は『Ⅱ』のリメイクとも呼べる、落ち着いた作品にまとまっていた。音源はリコーのサンプリングチップ「RF5C400」を搭載し、表現力も格段に上がった。ロックフュージョンを中心に構成したBGMは、後の『ギターフリークス』／『ドラムマニア』のメインスタッフとなるサウンドチームが担当しているが、根底には「爽やかなコナミックサウンド」を意識したであろう跡が感じられる。曲名にギリシャ神話の神々の名を使った点も、過去作へのリスペクトだろうか？　個人的に気に入っているのは、ステージ2で流れる"Demeter"で、シャッフル(12ビート)のリズムが心地良く耳に馴染む。ステージ9の"Prometheus"～"Athena"は、「敵の本拠地に突入する緊迫感のある場面ではメジャーコードで進行する」というグラディウスシリーズの様式美か、必要以上に熱く盛り上げてくれる。これもまたゲームミュージックらしい独特な表現だろう。時代や音源は変わっても「グラディウスらしさ」を大切に扱ったスタッフに拍手を送りたい。　―罰帝―

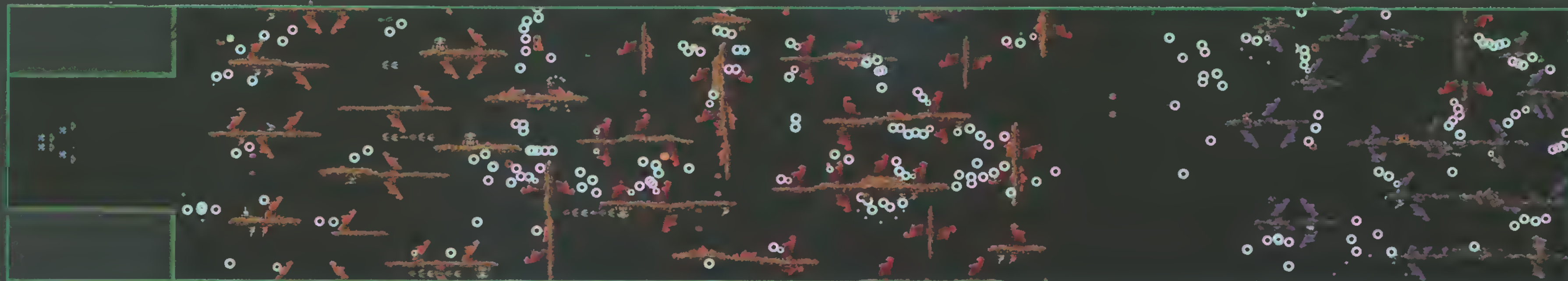
音声	対訳
Select your force.	武器を選べ
Good luck to you.	幸運を祈る
Destroy them all.	敵を殲滅せよ
SPEED UP	スピードアップ
MISSILE	ミサイル
SPREAD BOMB	スプレッドボム
PHOTON TORPEDO	フォトントーピドー
2-WAY	ツーウェイ
VERTICAL MINE	バーティカルマイン
FLYING TORPEDO	フライングトーピドー
DOUBLE	ダブル
TAIL GUN	テイルガン
LASER	レーザー
RIPPLE LASER	リップルレーザー
ARMOR PIERCING	アーマーピアッシング
TWIN LASER	ツインレーザー
OPTION	オプション
SHIELD	シールド
FORCE FIELD	フォースフィールド
You are the Viper.	あなたがビックバイパーだ
The missile is not equipped yet.	ミサイルが装備されていない
Shoot at the head.	頭に撃ち込め
Shoot at the core.	コアに撃ち込め
Destroy the core.	コアを破壊せよ
Shoot at the eye.	目に撃ち込め
Shoot at the mouth.	口に撃ち込め
Danger!	危険！
I'm the center of the universe. My will rules every living thing in this universe. My body will be broken into pieces and spread across the universe. But with every piece, I will be reborn. Then you will regret that you destroyed me.	私は宇宙の中心だ。 私の意志はこの宇宙の全てのものを支配する。 私の体は粉々に破壊され宇宙に散るだろう。 だが、どんな欠片でも私は蘇る。 そしてお前は私を倒したことを 後悔することになる。
You need more practice.	もっと練習が必要だ
Please continue.	コンティニューして下さい
Game over.	ゲームオーバー

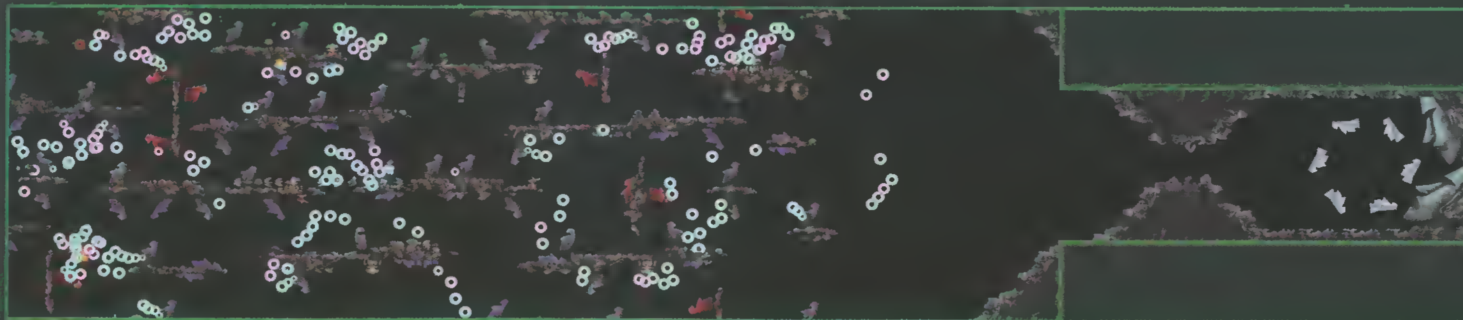
『グラディウスⅢ』から年月が経っているせいか、装備の音声はすべて個別に用意されている。ラスボスの話は全シリーズの中でももっとも長い。

STAGE 05 モアイ URANUS

またしても現れたモアイ&イオンリング

シリーズ名物の敵キャラクター、モアイの群れが立ち並ぶステージ。今回は一度倒してもまた復活する不死身のモアイまでもが登場する!

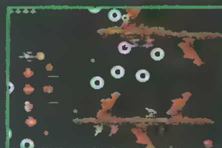




※マップはPSP版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 序盤のうちに4個目のオプションを再装着!

ノーミスでここまで来て、なおかつ4面でオプションハンターにオプションを取らせていた場合は、前衛ザコ地帯が終わったあたりで4個目のオプションを装着するとよい。以後、6面の終盤までオプションハンターは出現しないので、対モアイ戦はフル装備で戦える。



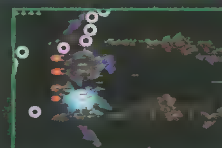
このあたりで4個目を再び装着。後は手強いモアイ軍団に向かって思う存分撃ちまくろう。

❷ 必ず覚えろ! モアイは色によって特徴がそれぞれ異なる

序盤に出現する黄色いモアイは断続的にイオンリングを撃つだけなのでそれほど怖くはない。弱点の口をめがけてどんどん撃ち込み破壊していこう。
次に登場する赤いモアイは、ビックバイパーの位置によって前後に向きを変えて攻撃してくるのが特徴。背後からイオンリングを撃たれると苦しくなるので、正面を向いているときにできるだけ倒しておきたい。
そして後半の青白いモアイは、倒しても数秒後にまた復活するので息をつぐヒマもないので注意。倒したからといって安心せずに周囲を確認しよう。



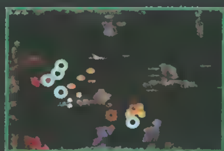
赤いモアイは向きを変えて攻撃してくる。背後をとられると一気に苦しくなるのだ。

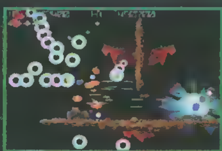


壊しても復活するゾンビのようなモアイ。顔の破片に触れてもミスになるので注意!

❸ 縦の地形にいるモアイは破壊した後の破片にも注意

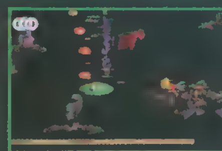
縦の地形に張り付いたモアイを破壊すると破片が落下してくる。この破片には当たり判定があるので触らないように注意。この破片の落ちる位置や、寝ている状態から突然起き上がってくるモアイの場所を覚えるためにも、このステージは毎回通るルートを決めて、その出現位置を覚えることが攻略への近道となる。


モアイの破片がとにかく邪魔。レーザーで壊すと、上下真っ二つにスパッと割れる。


前半はこの位置を通るのがおすすめ。毎回通過するルートを決めて練習しよう。

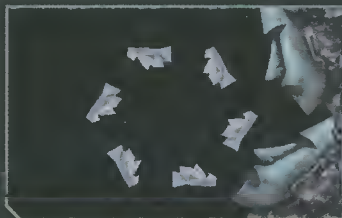
❹ 終盤は連続して出現するハッチを確実に破壊して切り抜けよう!

復活モアイとともに厄介なのがハッチから出現するザコ編隊。イオンリングがあちこちに散らばって動きにくいこのステージでは、ザコ編隊が撃つ弾を避け切るのはかなり難しくなる。最後の地点にいる2基のハッチは、もし苦しくなったら早めに前へ抜けて少しずつ下に動きながら攻撃をかわすとよい。


写真のハッチからザコ編隊を出されると危険。出現したら最優先に破壊しよう。


最後の狭い通路は、1個目の青い岩が落下した直後に通り抜けると避けやすい。

STAGE 05 BOSS アー&ムー



本体よりも小型のモアイが数段手強い!

ボス本体は大型のイオンリングをただ撃つだけだが、突然テレポートして出現する小型モアイの攻撃は実に多彩。この小型モアイの出現パターンはすべて覚えてしまうこと。ただし、復活時は順番が変わるので注意。

ポイント 各2,000PTS　自爆時間 105SEC

小さいからとナメてかかるな! 相手はレーザーまで撃ってくる強敵だ

最初は小モアイが円形に出現する。初めは円軌道の外で待ち、リングを撃ったら中央から右上へと移動しよう。次のレーザー攻撃は、上下いずれかのボスのラインで撃ち込みながら、目が光る瞬間に反対側へ大きく動いてかわそう。


リングを撃った後に円の中へ入る。ここの小モアイは破壊可能だ。


前後の小モアイがなるべく同じ高さになるようにじっと待って……。


目が光ったら大きく動いてかわす。先に撃つのは右側のモアイだ。

ますます小モアイは凶暴化! 順番を覚えて体当り攻撃をかわせ

次のモアイの挟み撃ち&突進攻撃は写真のように動いてかわそう。この後の回転レーザー攻撃は撃つ瞬間に死角へと入り、そのまま時計回りに動いて避ける。このとき、上側の壁に当たってシールドを削られないように。

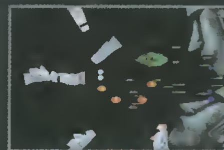

上下からの挟み撃ち。写真の位置から左に動いてかわすとよい。

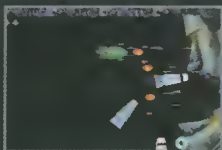

今度は1体ずつ突進してくる。飛んでくる順番は毎回同じだ。


レーザーを撃つ瞬間にこの位置へ入り、時計回りに動いて避ける。

最後の突進攻撃も順番は決まっているので覚えてしまおう!

今度の体当たり攻撃はビックバイパーに必ず向かって突っ込んでくる。画面中央付近で待ち、1体目が飛んできたら一気に前方へ動いてかわし、そのままどちらかのボスの手前までくるとよい。あとは残ったモアイの突進を少しずつ下がりながらかわそう。そしてこのあたりで2体のボスを倒せればベスト。


下がって待ち、1体目が突っ込んできたらまだ倒していないボス本体の手前へと移動する。

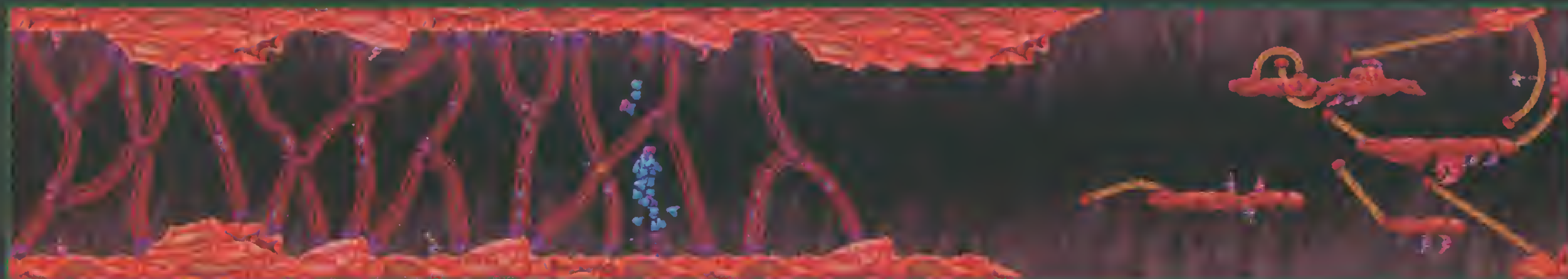

2体目以降のモアイは引き付けてゆっくり下がりながらかわしていこう。

STAGE 06 細胞 HERA

画面中を埋めつくすほどに敵が大挙して出現

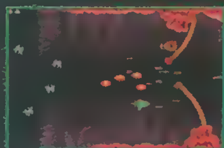
大量のアメーバや触手たちが、真綿で首を絞めるがごとくジワジワと進路をふさぐ。そしてボスを倒した直後にはすさまじいワナが炸裂する!





① 触手は小さく縮むまで根気よく撃ち込もう!

序盤の前衛地帯が終わると、4本の触手が行く手をふさごうと待ち構えている。これらの触手を破壊することはできないが、ショットを撃ち込んでいると少しずつ縮んでいくので、ビックバイパーが抜けるためのスペースが空くまで根気よく撃ち込んでいこう。

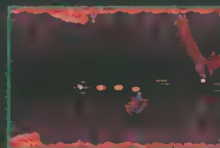


逃げ道ができるまで根気よく撃ち込もう。上下から3機ずつ出現するザコを倒すのも忘れずに。

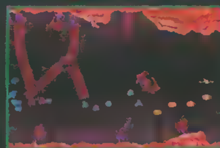
② アメーバが管から出てくる瞬間を見落とすな!

赤い管はショットを撃てば破壊できるが、切った管からは次々とアメーバが出現する。このアメーバは出現直後にダメージを与えることができないので、特に管の付け根付近にはなるべく近づかないこと。さらに砲台がしつこく弾を撃ってくるので、もし倒せない位置に砲台が残ってしまった場合は、背後からくる弾を見落とさないように注意しよう。

終盤のアメーバが大量に出現する地帯は、上下どちらかに固まっているアメーバをまず一掃してから管を切断して通り道を作り、早めに前方へ抜けてしまうとよい。くれぐれも両方を破壊しないように気をつけよう。

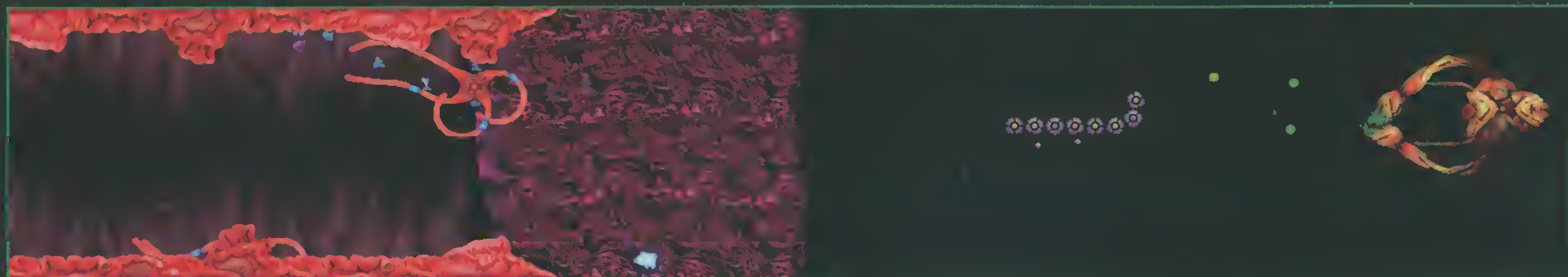


管から出現した瞬間のアメーバに触れると即死してしまう。絶対に見落とすことがないように!



終盤はアメーバが大量に出現。全滅させようとせず早めに前へ抜けてしまおう。





※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

③ 中盤の触手地帯はスクロールが超スローに。あせらずじっくり戦え

破壊不可能の触手がズラリと並ぶ中盤戦も、根気よくショットおよびミサイルを撃ち込んで少しずつスペースを作っていこう。あわてて前に抜けようとすると、背後から伸びてきた触手やザコ編隊の攻撃が避けられなくなってしまうからだ。なお、ルートはずっと一番上または一番下を進んでいくのがおすすめ。



処理スピードが遅くなっているので、ザコ編隊の弾避けはそれほど難しくはない。



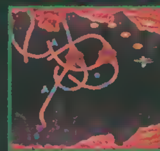
この狭い場所は触手がこれ以上は縮まないという限界まで撃ち込んでから抜けよう。

④ 強敵、触手は集中攻撃ですぐに倒し、最後の2匹はわざと逃がせ!

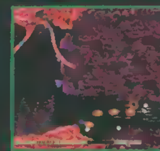
終盤の触手はショットといっしょにミサイルも連射して本体を集中攻撃しよう。見た目以上にリーチが長いので、なるべく離れた位置から倒すこと。7、8匹目は無理に倒さず、前方の壁へ突っ込むようにしてやり過ごしてしまうとよい。



本体に向かってミサイルもろとも集中攻撃。暴れだす前に倒そう。



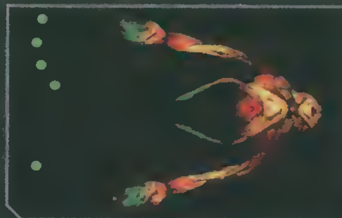
7、8匹目は逃がして背後からの攻撃をやり過ごす。



最後の壁に飛び込んだら、一番前でひたすら連射！

STAGE 06 細胞 HERA

STAGE 06 BOSS ベリアール



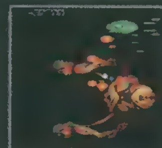
破壊後にも凶悪なレーザー攻撃がくる!

弱点の目玉はたまにしか開かないのでなかなか攻撃するチャンスがない。途中で背後から出てくる2個の目玉もレーザーを連射し、さらにボスを倒した後にも恐怖のワナ、レーザー乱れ撃ちが待ち受けている……。

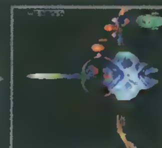
ポイント 5,000PTS　自爆時間 80SEC

ボスの右上に逃げながら、オプションを利用して先制攻撃をしよう!

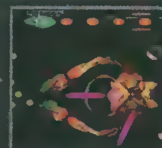
画面中央のやや右寄りで待ち、ボスが出た瞬間に右上へと移動しよう。最初に目が開いたらショットとミサイルを4、5発撃ち込み、次の2回目は思い切り連射して可能な限りダメージを与える。この後は正面に戻って正攻法で戦おう。



画面右上に移動し、手前にオプションがくるようにする。



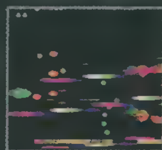
このままの位置で1回目は5発程度、2回目は可能な限り撃ち込め!



腕や緑の弾に当たらないよう、ボスの正面のラインまで下がろう。

レーザー攻撃は中央の目玉の攻撃を早めにつぶして逃げ場を確保せよ

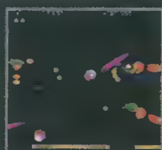
目玉3個が同時にレーザーを連射してきたら、すぐにボス本体の目を撃ち込もう。すると本体からレーザーを撃たなくなる。また2個の目玉が飛んできたら、下がってどちらか一方を必ず壊し、もう片方の攻撃をかわそう。



厳しいレーザーの3連射攻撃。この状態で避け切るのは難しい。



ボスの目を撃つと中央の攻撃が止まり、逃げ場が広がるのだ。



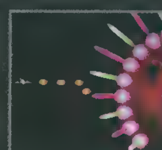
目玉が直進してきたら片方を壊し、反対側からのレーザーをかわせ。

倒した後にレーザーを撃ち返してくるので、最後まで絶対に気を抜くな!

このボスの怖いところは、たまに手首を飛ばす攻撃が突発的にくること。いつくるのかわからないのが実につらいところだ。そしてそれ以上に怖いのは、倒した後に飛んでくるレーザー攻撃。写真のような避け方で切り抜けろ!



たまにくる手首飛ばし攻撃。破壊不可能なので必ず避けよう。



倒したら中央の小さい円の少しラインに移動して1発目をかわす。



2発目は少し下に動いて避ける。これでやっとステージクリアだ

COLUMN

歴代シリーズ ラスボスの変遷

シリーズの"不動の存在"

最終ボスは手強いという一般のシューティングゲームの常識とは異なり、まったく攻撃をしてこないのがグラディウスシリーズの最終ボス。脳から始まったその基本的なスタンスは最新シリーズまで例外なく、今では伝統になっている。

Ⅰ



ゼロス要塞の最奥部にいる脳。

Ⅱ



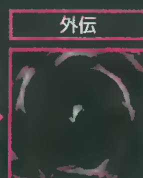
FC版のゴーファーの弱点は目だった。

Ⅲ



シリーズの例外で口から弾を吐いてくる。

外伝



『沙羅曼蛇』のボスが多数登場。

Ⅳ



自機の位置によっては正面が見える

COLUMN

ゲームを極めんとする者の金字塔 "1000万点"

最終面をクリアしてエンディングを迎えた後、また1面に戻ってさらに難易度の上昇したステージがプレイできるというループ（周回）方式。初代『グラディウス』以来、歴代のシリーズ作品に脈々と受け継がれている伝統である。ゲームは自機のストックがなくならない限り何周でも続くのだが、それではスコアは最高何点まで稼ぐことができるのだろうか?

その答えは一千万点。つまりゲームのプログラムされた基板上で計算できるのは事実上6ケタまで、7ケタ以上の足し算ができなくなってしまうだ（※『グラディウスⅣ』は9,999,900でストップする）。この現象は昔から通称「カンスト」（カウンター・ストップの略）などと呼ばれ、『グラディウス』以前の時代に発売されたゲームでも数多くの事例がある。もうこれ以上のスコアは存在しないという、この「カンスト」現象に到達することが、すなわち個々のゲームを極めたことの証となる、というワケだ。

初代『グラディウス』においては、たとえ途中でミスをしてもどこからでも復活ができるという、恐るべき精度でパターンを緻密に作り上げたプレイヤーが存在した。あるゲームセンターでは、周囲にギャラリーが集まったのを見計らってわざと高次周の難しいところでミスをして、そこから復活をしてみせるという芸当をやってのけたツワモノもいた。

また、これとは対照的に、最初から最後までノーミスで忍耐強く戦い抜く方法で大台に達した者も存在した。それぞれのプレイスタイルは変われども、全国各地に「グラディウス一千万点プレイヤー」は少なからず存在していたのである。

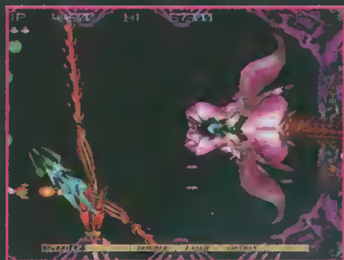
『グラディウスⅡ』以降は、ビックバイパーが複数のタイプから選べるようになったため、それぞれの機体ごとに異なる戦略性が必要になった。広範囲に敵を撃てる4番機を筆頭に「一千万点プレイヤー」が次々と誕生したが、上方向に撃つ武器を持たない2番機だけは大幅に遅れての大台到達となった。

『グラディウスⅢ』は、発売されて間もなく致命的なバグが発見されたため、残念ながらスコア稼ぎが前作ほど盛り上がることはなかった。しかし、人気シリーズであることと、その異常なまでの難易度の高さから多くの猛者たちによってクリアまでの道程が作られていった。

そしておよそ9年間のブランクを経て登場した『グラディウスⅣ』もまた高難度を誇るため、稼動当初は一千万点は到達不可能ではないかとも言われていた。しかし、約一年の歳月を経て、6番機を皮切りに1番、4番と相次いで大台を達成されたプレイヤーがついに出現した。カンスト時には16～17周目までプレイする必要があるとのことで、その努力と執念にはただ驚くばかりである。

一千万点の大台を目指さんと、時には狂信的なまでに多くのプレイヤーが没頭してしまうところに、グラディウスシリーズに秘められた魅力のすさまじさを感じずにはいられない。


高次周の植物ステージはツタの数が増えて難易度が上がるが、スコアのために倒す必要がある。


デンドロディウムの腕攻撃が高速化しているので得点を稼ぎにくくなっている。


構成自体が変わるモアイステージは縦置きモアイが多くて倒しにくいが得点を稼ぐチャンスでもある。

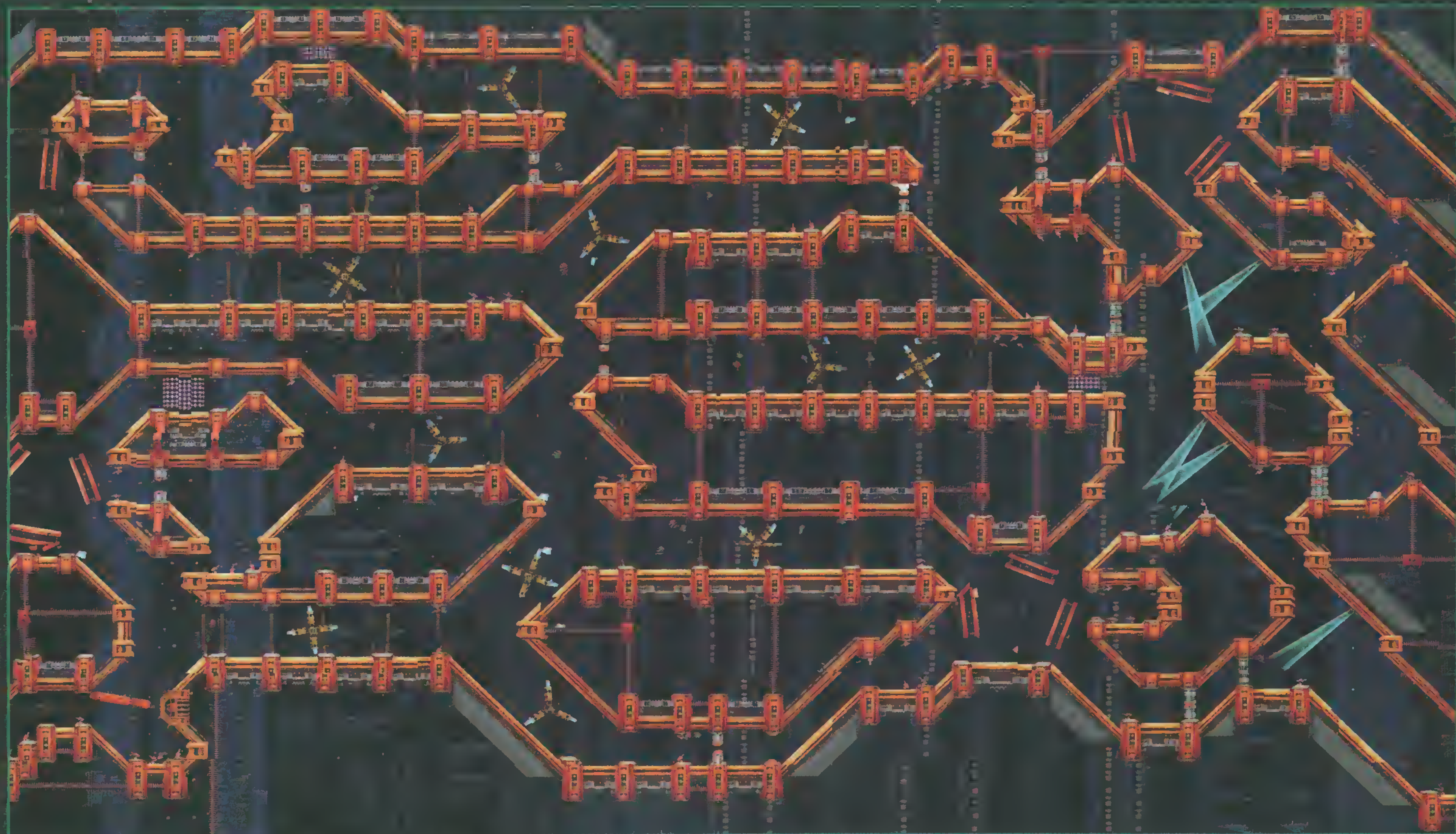

さらなる高次周はパワーアップすら困難を極める。特に細胞ステージの復活は超絶な難しさだ。

STAGE 07 高速 DUPON

地形を暗記することが必須の高速スクロール!

さらなる進化を遂げた高速スクロールステージ。新たな障害物や行き止まりのワナも巧妙に仕掛けられており、一瞬の判断ミスが命取りになる。

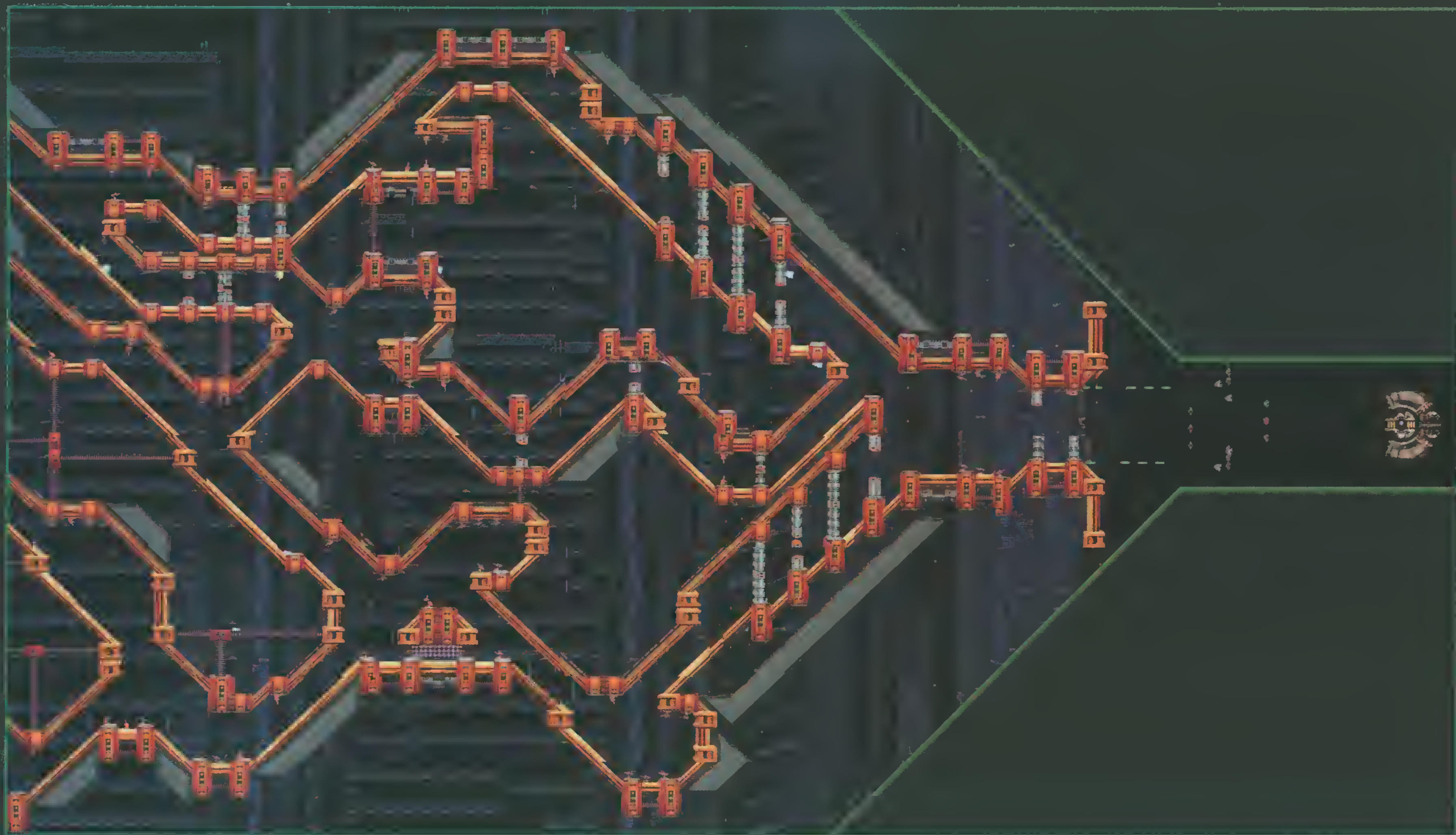




※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

GRADIUS Ⅳ

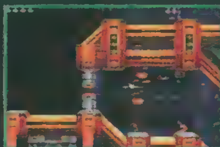
STAGE 07 高速 DUPON



※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ スピードは3速が必須、高速スクロールに遅れをとるな!

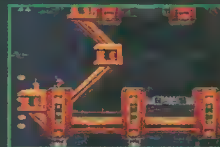
このステージは3速で戦うのがベスト。2速でもクリアできないことはないが、3速にしたほうが障害物を避けやすくなる。
ステージ終盤まで赤い砲台があちこちに並んでいるので、前のステージでミスをしていた場合は復活するチャンス。そしてある程度の装備がそろったら、無理してカプセルを取りに行かずに前方の壁とシャッターなどの障害物を避けることに専念しよう。
ここで注意したいのは、ところどころにある行き止まり地点に絶対に入らないこと。マップをよく見てルート取りをしよう。


最初のシャッターは、あらかじめ前よりの位置にいて早めに抜けるか左端で待とう。


この上下に動く棒はビックバイパーの手前にちょっと引き付け、反対に動いたところをかわす。

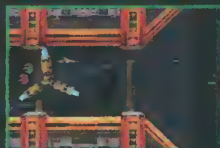
❷ この行き止まりのワナは絶対に覚えろ!!

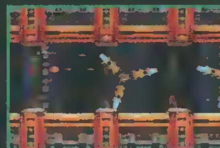
2度目の回転する障害物は、通過後にそのまま正面のラインから絶対に離れること。そのまま赤い砲台につられて中央にいると行き止まり地点につかまってアウトになってしまう。ここは絶対に入らないように気をつけよう。


ここが恐怖の即詰みポイント。障害物を抜けたら、すぐに正面のラインから離れろ!

❸ 中盤は風車の並んだルートを避けて進もう!

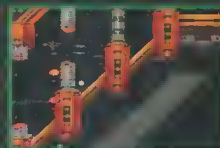
風車のような障害物は、時計回りの場合は上に、反時計回りのものは下に回り込んでかわそう。風車のすき間に入ったらあわてて抜けようとせずに一瞬だけ止まり、ビックバイパーの右側にある羽が少し動いてから右に出るのがコツだ。さらに背後からザコ編隊が出現するが、これは無視して風車の避けに専念しよう。

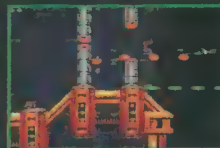

背後のザコ編隊は放っておけば勝手に死ぬので風車の避けに専念しよう。


風車のような障害物が2機並んでいるところは難しい。ここは避けたほうが無難だ。

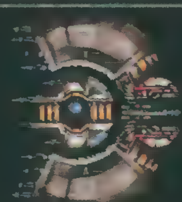
❹ 終盤の連続するシャッターの避け方をマスターしよう!

終盤の上または下のルートは、坂道に沿ってシャッターが連続して開閉を繰り返している。ここは3速にしていれば最後方に下がったところで少しずつ上(下ルートの場合。上ルートは逆)に動いているだけですべてかわすことができる。そして最後に2つ並んだシャッターは、一番前に出て避けるのがベスト。


後方で道に沿って少しずつ動きながら進む。直前の行き止まりに引っかからかないよう注意!


最後のシャッターは前に出てかわす。遅れたら最後方の中央で待てばギリギリでかわせる。

STAGE 07 BOSS ローリングコア



5種類の攻撃を交互に仕掛ける技巧派

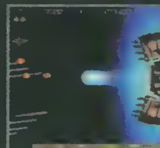
最初は砲門から細いレーザーを撃ってくる。砲門は破壊できるがすぐにまた復活する。この後は体当り、誘導弾、レーザー乱れ撃ち、極太レーザーの4種類のパターンのいずれかになる。以下、この繰り返しだ。

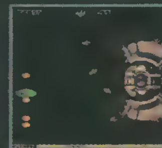
ポイント 5,000PTS　自爆時間 125SEC

攻撃の順番は予測できない。どれがきても対処できるようになろう!

最初のレーザー攻撃はオプションを広げて砲門を破壊しながら戦うと避けやすい。次の攻撃でレーザー乱れ撃ちになったら、上下どちらかの端にいれば大丈夫だ。それ以外の攻撃の対策は写真を参考にしてほしい。


本体が回転したら体当り。上か下に寄っていれば避けられる。


中央のコアが動いたら、次の瞬間に太いレーザーで狙ってくる。

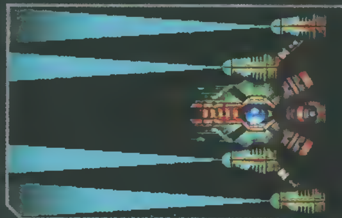

誘導弾は中央で少し引き付けてから大きく動いてかわそう。

STAGE 08 ボスラッシュ TITANS

いずれもツワモノぞろい!迫力満点のボスラッシュ

強力な武器を備えたボスたちのオンパレード。連続して出現する5体のボスに連勝しないと、最終ステージへの扉は開かれないのだ。

STAGE 08 BOSS バニシングコア



ライトの照らす位置にミサイルを撃つ!

ライトが照らす位置に向かって高速ミサイルを飛ばしてくるのが特徴。ランクが高いときには、本体からときどきレーザーも撃ってくる。ミサイルは破壊可能だが、レーザーは壊せないので避けるしかない。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 85SEC

得点稼ぎには最適、慣れれば楽勝だ!

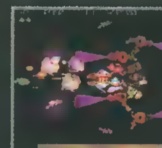
ライトが黄色のときは自機に向かってミサイルが向かってくるので少し引き付けてから大きく動いてかわす。赤の場合はオプションを縦に並べて左端に下がり、紫のときは中央のコアに向かって一気に撃ち込んでいこう。



黄色のときはビックバイパーのいる地点へミサイルを集中してくる。



赤になるとミサイルが広範囲を動く。下がってミサイルを破壊しよう。



紫のときはボスが少し前進する。正面からコアに向かって撃ち込め!

STAGE 08 BOSS ビッグコアMk-Ⅲ改



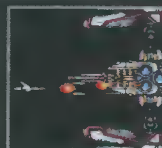
恐怖の反射レーザー攻撃が再び襲う!

『グラディウスⅢ』と同様に反射レーザーを撃ってくる。ランクが高いときはこの合い間に正面にもレーザーを撃つ強敵だ。3個のコアのうち、後方のコアを先に倒せば残りのコアを1個壊すだけで倒せる。

ポイント 3,000PTS　自爆時間 120SEC

攻撃開始前にオプションを重ねて大ダメージを与えろ!

このボスは開始直後にどれだけ撃ち込めるかが勝負を分けるポイント。写真のようにオプションを重ね、レーザーを撃つ前にできるだけダメージを与えられるようにしよう。あとは反射レーザーの避け方を繰り返し練習するしかない。



オプションを重ねて撃ち込め! これをやらないと後で大きく苦労する。



反射レーザーの軌道は3種類。交差した地点のすぐ手前でかわそう。



2度目の反射レーザーは実に凶悪! 外に出てやり過ごしてしまおう。

STAGE 08 BOSS カバードテトラン



コアよりも4本の腕を狙って倒せ!

4本の腕を回転させながら攻撃を仕掛けてくる。腕はときどき回転の向きを変え、さらに先端からは機雷を放つ。中央のコアが弱点だが、腕の付け根を撃って4本の腕を全部破壊しても倒すことができる。

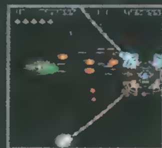
ポイント 3,000PTS　自爆時間 80SEC

腕の数が減ると回転が速くなる。機雷にも注意せよ!

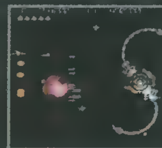
出現直後は画面左下で待ち、シールドを削られないように腕の伸縮を2回かわす。腕が回り始めたら回転方向に合わせて動いていこう。回転が遅くなったらボスの正面に回り込み、腕の根元を狙って集中攻撃するとよい。



腕の動きに合わせて本体の周囲を回る。移動中はザコの撃つ弾に注意。



腕の動きが遅くなったところを撃て! この後、回転が反対になる。



腕が2本以下になると振りが速くなるので、腕から離れて攻撃しよう。

STAGE 08 BOSS バーサクコア



レーザーを乱れ撃つ文字通りの強敵!

本体からは細いレーザー4本を、そして上下にレーザー砲2門を備えたパーツが2機出現。パーツを2機とも破壊するとボス本体が凶暴化し、さらに太いレーザーを乱れ撃つという強敵だ！

ポイント 3,000PTS　自爆時間 85SEC

自爆を待つのが安全策。無理して倒す必要はナシ!

写真のように上のパーツを出現直後に破壊して逃げ場を確保し、あとは自爆まで待つと安全。倒しにいっても構わないが、無理をする必要はない。間違ってもパーツは両方破壊せずに中央のバーサクコアを狙おう。



オプションを横に並べ、上のパーツを破壊してレーザーをかわす。



レーザーを避けながら自爆を待つ。くれぐれも無理をするな！



実はここが安全地帯！オプションハンターを粘って待つとよい。

STAGE 08 BOSS プラネットコア



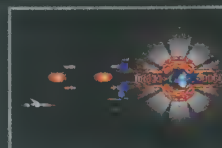
回転しながら仕掛ける攻撃が特徴のボスだ

正面のみに飛ぶ細いレーザー4発と、太いレーザーを回転しながら撃つ砲門を8門搭載。ボスの周囲を衛星のように回るザコも射出するがこれは破壊可能で、なおかつ太いレーザーに触れた場合も消滅する。

ポイント 5,000PTS　自爆時間 70SEC

コアにオプションを重ねて撃てば一気に大ダメージ!

先のビッグコアMk-Ⅲ改同様、開始時にオプションを重ねて攻撃するのがポイント。オプションを横に並べてからビックバイパーを左下へ移動しながら撃ち込むとよい。ボスが攻撃を開始したら、ザコの体当りを避けながら、レーザーの隙を見てオプションをコアのラインに合わせて少しずつ撃ち込んでいこう。



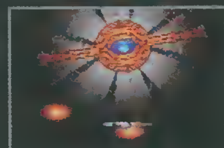
オプションを重ねて攻撃。これができれば、このボスには半分勝ったも同然。



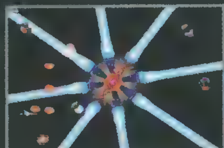
正面に撃つ細いレーザーを避けたら正面に回り込んで撃ち込んでいこう。

ザコの高速回転は安全地帯に入り、さらに回転レーザーをかわせ

ボスの周囲にいるザコは、しばらくすると高速で回転するので少々厄介。回転が速くなるまでに全滅させるか、写真のように安全地帯に入ってかわすとよい。この後に太いレーザーをいっぺんに8本撃ってくるので、レーザーの出どころをよく見てすき間に入り、少しずつ時計回りに動いて避けよう。



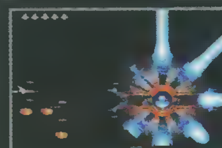
ザコが高速回転する最中は、本体付近の真上か真下に潜れば安全地帯になる。



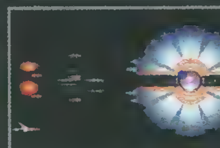
8方向のレーザー攻撃は、落ち着いてすき間に入ればそれほど怖くはない。

さあ、待望の反撃タイムが到来。思う存分撃ち込め!

レーザーの8本攻撃を2回かわしたら、今度はレーザーを1本ずつ順番に撃ってくる。この間にボスはまったく動かないので、細いレーザー攻撃に注意しながら正面に回り込んで撃ち込んでいこう。この後また最初の攻撃パターンに戻るが、しばらくボスが何もしない時間あるので隙だらけ。ここでトドメを刺せ!



ここまでくるとレーザー攻撃もひと休み。正面から堂々と反撃しよう。

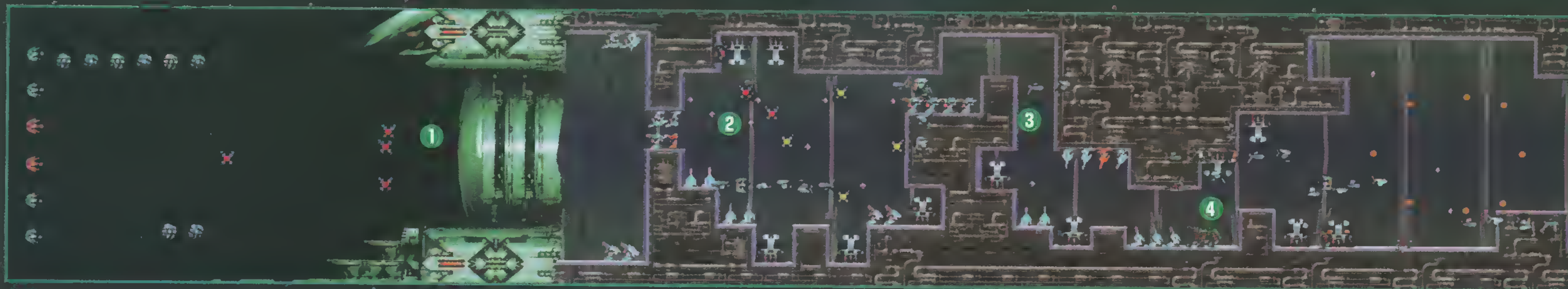


再びザコをバラまかれる前に倒せ！　遅くともここで終わらせるようにしよう。

STAGE 09 要塞 PROMETHEUS

ついに最終ステージ!ゴーファーまでもうあとひと息

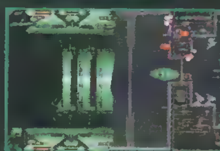
大量のザコ編隊を放出するハッチやトリッキーな動きをする振り子など、最初から最後まで難所がズラリ。強力な中ボス&クラブももちろん登場する。



❶ いよいよ地獄の最終ステージ! まずはザブ対策からマスターしよう

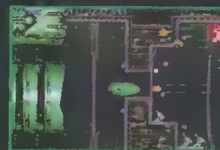
前衛地帯を終えて入り口が見えたら、ショットを撃ってすぐに破壊しよう。ここで画面左端からザブが出現するので、あらかじめ後方のスペースを空けておくのがポイントだ。また、ここでは要塞内部に突入した時点で、ゲージはオプションに合わせておくとよい。直後の狭い通路でカプセルを取れやすいからだ。

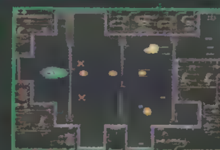

背後からザブが出現。上下どちらかに寄ったところで待ち、反対側に動きながら倒そう。


3度目のザブを倒したらすぐに中へ入り、狭い通路にいる4機の砲台を倒しておこう!

❷ 地獄のハッチ地帯がスタート! オプションを有効活用して進むべし

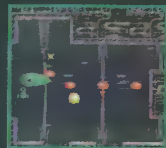
最初の狭い通路は、まず写真のように壁にオプションをくい込ませておき、2基のハッチを必ず破壊すること。2基とも壊れたのを確認してから狭い通路に入り、下側に残ったハッチおよび砲台を一掃しよう。ここで5基目のハッチを早めに倒しておくと、直後に出現するザブが避けやすくなるので覚えておこう!

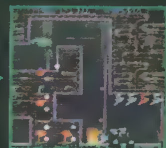

壁の中にくい込ませて2基のハッチを攻撃! ここはオプション4個が必須の厳しい場面だ。

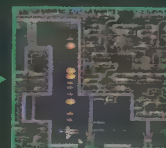

今度はザブが2回出現する。中央から左へと少しずつ動きながら避けるとよい。

❸ 縦に長い通路を通る前に、まずハッチと砲台を先に片付けろ!

細長い縦の通路を通る前に、ここでもオプションで壁越しにハッチと砲台を破壊すること。この通路を通る際はシールドを削られやすいが、気にせずに次々と出現するハッチに対してオプションの位置を合わせる作業を優先しよう。

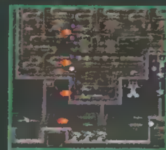

ザブをやり過ごした直後に出現するジャンパーをまず先に倒そう。

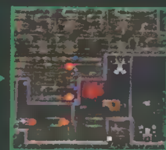

オプションが壁の中にめり込むように少しずつ上へ移動しよう。

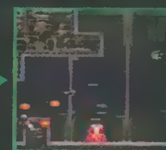

6、7基目のハッチを壊して下へ。オプションは上方に残しておこう。

❹ 三たび狭い通路が出現! しかも出口はこれまたハッチだらけ……

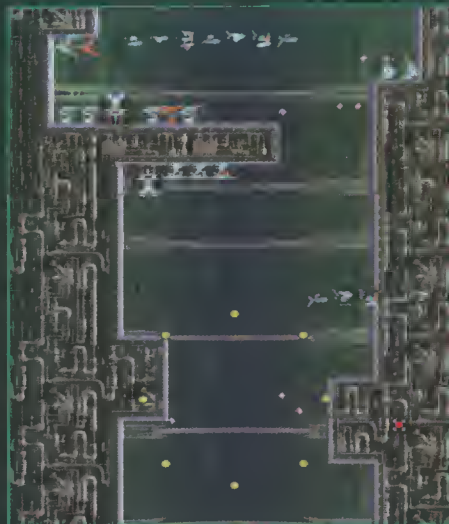
縦の通路を抜けたところでオプションを上に残しておけば、次の狭い通路の奥にいるハッチを倒せるので楽になる。ここはハッチのザコ編隊、砲台およびダッカーを後方から攻撃し、ザコがいなくなってから前へ抜けるようにしよう。


後方に下がって敵を一掃! ザコ編隊が大量に出てもじっと辛抱。


オプションを高い位置においておけば天井のハッチも怖くない!


ザコ編隊がいなくなったら前へ。残ったハッチも片付けよう。





❺ スクロール方向が90度転回する！

残ったハッチおよびザコ編隊を片付けたら、再び後方に下がって待機しよう。やがてザブが2回続けて出現するが、いずれもそのまま左端で攻撃していれば問題なく対処できるのでその位置をキープしよう。　この後、突然壁が右に90度回転し、スクロールが下方向に変化する。左端以外の壁際に寄っていると避けきれずにぶつかってミスしやすい。回転にあわせて自機を動かさずに左側で待機しておこう。また、シールドのストックがある場合はここで装着するようにしよう。縦の通路でバリアがすべて削られてしまっても、その後のハッチ地帯で張り替えずにノーミスで抜けられるようになれればさらに好ましい。



ザブは左端で迎撃しよう。2回とも同じようなパターンで撃っていれば大丈夫だ。



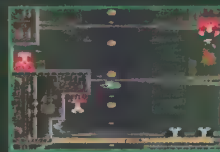
"Danger!"というボイスの直後に壁がいきなり回転! 画面中央へと移動しよう。

❻ 要塞ステージの最難関はオプションを画面左端に寄せるのがポイント

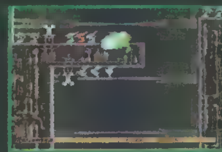
下にスクロールしていく場所ははオプションを左端ギリギリに寄せて戦っていくのがポイントになる。まず写真のようにオプションを並べてしてザブを倒していき、そのまま壁にくい込ませて2基のハッチを破壊するとよい。それ以後、同様にしてオプションを利用して次々とハッチを破壊していこう。オプションの届かない場合やオプションがない場合は無理にハッチを壊そうとはせず、ザコ編隊の攻撃をかわそう。ハッチが多い分、攻撃も激しいので無理は禁物だ。



オプションを左端に置いてハッチと砲台を徹底的に破壊する。このライン取りが命だ！



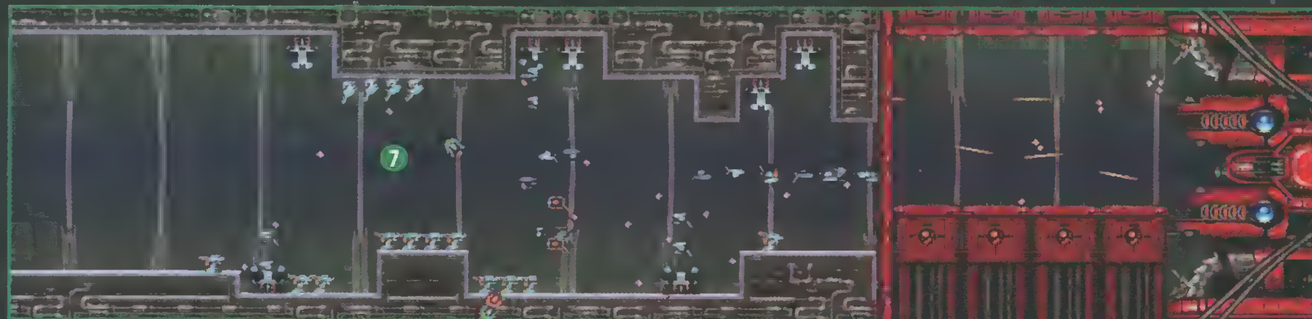
慣れないうちはテイルガンを使用するとよい。ハッチを全滅できるのでかなり役立つ。



無理にハッチを壊そうとすると、カベに激突することもあるので注意。

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 09 要塞 PROMETHEUS

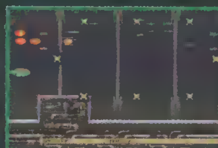


❼ 再び壁が90度回転! 左スクロールになったらもうひと息で中ボスだ!

この面の最大の難関は、砲台がびっしりと並んだ右方向への細長い通路。ここには急いで突っ込み、砲台をなぎ払うように破壊しながら抜けよう。ほんの少しでも遅れたらジ・エンドだ。直後の左側に2基並んだハッチは無視して下の狭い通路に入るとよい。画面が回転した後は、ハッチを早めに全滅させよう。



ここが最大の難関。狭い通路に速攻で入り、砲台を破壊しながら一気に通り抜けろ!



スクロール方向が変わったら下がってザブを撃ち、残ったハッチおよびザコを一掃しよう。

STAGE 09 BOSS ブラッディゲート



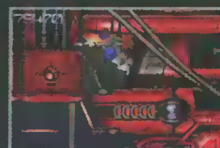
レーザー&ダッカーのコンビが滅法強い!

『グラディウスⅡ』のものと同様に砲台からはレーザーを、ハッチからはダッカーを連続して発射する。『Ⅱ』よりもさらに強化され、砲台は壊してもすぐに復活し、また周囲の壁が複雑に動くので実に難しい。

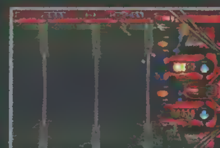
ポイント 5,000PTS　自爆時間 90SEC

ピンポイントで存在する安全地帯に入り込めば勝利確定!

実はこのボスには安全地帯がある。目の前にはハッチがあり、またすぐ背後には壁が迫ってくるが、思い切って写真の位置に飛び込んでしまおう。後はショットを撃っているだけで敵の弾には一切当たらない。フル装備のランクが高くても、直前にミスをして復活しても使える安全地帯なので位置を覚えて、必ず入れるようにしておきたい。



直前にミスをしても、この安全地帯に入ればまた復活できる。これを利用しない手はない!



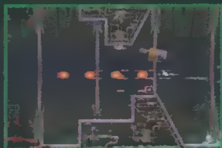
フル装備のときはオプションの位置をうまく調整し、コアを撃って破壊できるようにしよう。



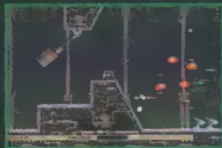
※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❽ 振り子地帯はショットの連射のし過ぎに注意して進もう!

中ボス撃破後に行く手を阻む振り子はショットを撃つと傾き、反動で元の位置に戻るまでしばらく揺れ動くのが特徴。むやみにショットを撃つと反動で戻ってくるタイミングがつかみにくくなるので、通る直前にだけ撃ち込むのがコツだ。もし撃ち過ぎてしまったら、揺れが小さくなるまで待ってタイミングをとろう。



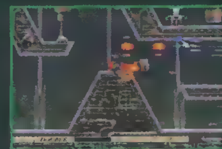
入り口のハッチ&を砲台を一掃し、振り子の揺れがおさまったら一気に撃ち込んで中へ入る。



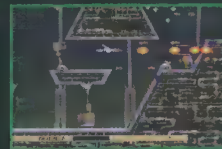
下段の砲台とダッカーを破壊する。2個並んだ振り子は、両方いっぺんに抜けてしまおう。

❾ 振り子地帯中盤以降は、中央の通路を通っていこう!

下の通路に2つ並んだ振り子をかわしたら、以後中央の通路を進んでいくとよい。天井にいるダッカーや砲台からの弾は壁の陰に隠れてやり過ごしてから一気に前へ抜け、下段のハッチと背後から追いかけてくるをダッカーを破壊。後は写真の位置で天井の砲台やザコ編隊を片付けて、振り子地帯を脱出しよう。



ハッチを壊して写真のように右端へ移動。背後からダッカーに体当りされないよう注意。



次はこの位置で、オプションで天井の砲台とザコ編隊を倒してから最後の振り子を抜けよう。

SECRET FACTOR 隠し要素

『グラディウスⅣ』の隠し要素はパワーアップコマンドとステージセレクト、『Ⅳ』にしかないボスラッシュモードが追加される。パワーアップコマンドは難易度ごとに細かく回数が設定されており、コマンドの入れ方でレーザー装備とダブル装備を選択することが可能だ。また、ボスラッシュモードについてはP143で細かい説明をしているのでそちらを参照してほしい。

パワーアップコマンド

↑↑↓↓←→←→×○（レーザー装備）
↑↑↓↓←→←→□△（ダブル装備）
Easiestは3回（ステージクリアごとに+1）
Very Easyは2回（ステージクリアごとに+1）
Easyは1回（ステージクリアごとに+1）
Mediumは0（ステージクリアごとに+1）
Medium Hard、Hardeat、Very Hardest、Hardestは使用不可能

STAGE SELECT

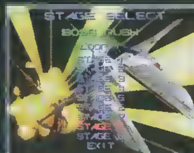
難易度は問わずノーコンティニューでクリアするか、プレイ時間が20時間以上経過する。選択できるステージは進んだステージまで。

BOSS RUSH MODE

ゲームをクリアするかプレイ時間が10時間以上経過する。

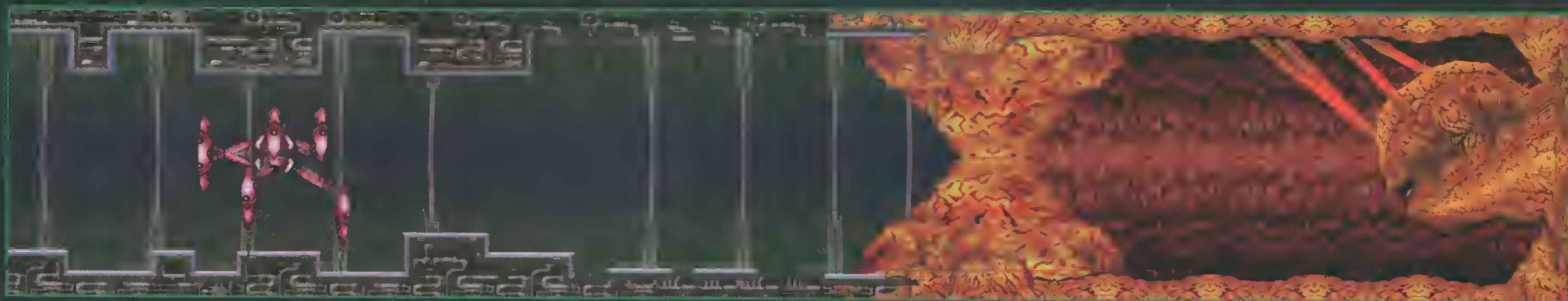


ダブル装備が基本のTYPE5。レーザーかダブルか選択できるのはありがたい。



『Ⅲ』と違い、ステージ内の復活地点まで選択することはできない。

STAGE 09 要塞 ATHENA



※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 09 BOSS クラブⅡ



またも登場! 最終砦を守る6本足の門番

こちらも『グラディウスⅡ』で初登場して以来おなじみとなったキャラクター。破壊することはできないので長い足の間を避けていくしかない。今回は2往復半の長丁場となるが、ダッカーがいないのが幸い。

ポイント －PTS　自爆時間 －SEC

ラスボスまであとわずか! 完全にパターン化して抜けよう

初の2往復は下の壁際で避けるとよい。その後は写真のように大きくくぼんだ場所に入り、この位置をキープしながらクラブが投げてくる石をかわす。再度歩き出したら、ここだけ中央の足に続けて後ろの足もいっしょに抜けよう。



足を上げたらすぐにくぐる。後は少しずつ下がって微調整しよう。



2往復目は、地形がくぼんだこの位置で避けるととても避けやすい。



これで最後。ここに入れば直前に投げてくる石にも当たらない。

FINAL BOSS ゴーファー



お約束のシャッターには注意

ゴーファーは特に攻撃を仕掛けてこないが、この直前にはシリーズの『お約束』ともいうべきシャッターが閉じてくるので、あらかじめ画面右側にいること。あとは頭部の管をすべて破壊すればエンディングだ！！

ポイント 0PTS　自爆時間 45SEC

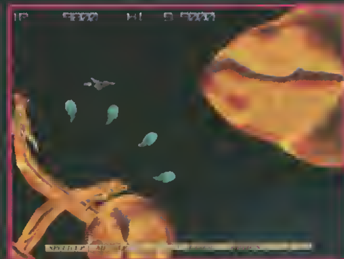
C O L U M N

2周目以降はまさにこの世の「生き地獄」だ!

『グラディウスⅣ』の2周目は、さながら地獄絵図のごときすさまじさだ。
　まず1面の前衛地帯から敵の数および弾を撃つ頻度が大幅に増加し、やすやすとカプセルを回収できなくなっているのだ。また、道中ではドラゴンがなんと同時に4匹まで出現するようになり、瞬く間に逃げ場を失ってしまう。1周目をクリアする際に、あらかじめスピードアップまたはオプションにゲージを合わせた状態にしておかないと苦戦はまぬがれないだろう（※『グラディウスⅣ』では、最終面をクリアした時点と同じゲージの位置から次の周が始まる）。
　2面以降も敵の配置や地形が劇的に変化する。2面ボスが目にも止まらぬほどの速さで腕を伸ばしてきたり、4面で火山が3個連続で並んでいたりと、難所をあげていけばそれこそきりがない。もちろん、シリーズ名物ともいうべき敵を破壊した後に飛んでくる「撃ち返し弾」も健在。なんという恐ろしさ……。



1面スタート直後からドバッとザコが大量出現!パターンを覚えておかないとアッという間にやられる。



ドラゴンがなんと4体同時に攻撃を仕掛けてくる。炎を吐くスピードもアップしているのでもうタイヘン。

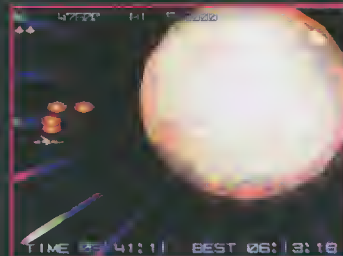
BOSS RUSH MODE ボスラッシュモード

フル装備でガチンコバトル!

『グラディウスⅣ』に登場するボスと連戦して最速タイムを競うボスラッシュモードはスピード1速にバリアなしのフル装備状態の戦いになる。基本的には通常の攻略と変わらないが、いかに早く倒すかがポイントとなる。レーザーが弱いTYPE5は不利になるので避けよう。



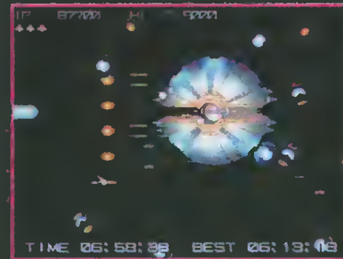
最初の壁となるバブルコア。フル装備であることを活かして一気に攻撃して倒そう。



ベリアールの最後のレーザーはミスしないよう確実にかわせるようにしたい。



バーサクコアは自爆を待たず、オプションを重ねて早めに撃破しよう。



ボスラッシュの最後はプラネットコア。登場と同時にすぐさま倒せばタイムもぐっと縮まる。

インタラクティブ性と3D

―ステージ1／流体金属

芦田(以下芦)：『グラディウスⅣ』では、とりあえず作り方として、ステージ順とかは考えずに作っていきました。で、どれがステージ1にふさわしいだろうとなったときにインパクトのあるものを選んだら、流体金属になったんです。

養老(以下養)：あと、シリーズで初となると思うんですが、ポリゴンを使って作っています。その中でできる新しい表現はないかと探して、考えたのがこれです。

芦：インパクト優先にしたら『グラディウスⅡ』のようになりましたね。結果としてグラディウスファンへ配慮した形になりました。ちなみに球体の反射する面をやろうとした当時、大きなものが作れなかったんですよ。だから結局、丸くなっていってしまったというのがありますね。ここのボスは少しずつ変わっていくタイプなんですが、3種類の変形にするのは最初から決まっていました。何になるかってのは最後までもめていましたけど(笑)。

養：亀だったり、タツノオトシゴだったり、回るやつであったりですねぇ。

芦：あと、変身後の敵の強さはそれぞれ意図的に変えました。楽なのは緑だったと思います。白い亀は強くした気がしますね。

養：アイデアとしては僕が亀を飼ってたせいなんですけどね(笑)。

―ステージ2／植物

芦：これは最初のころに作ったやつだよね。

養：そうですね。ツタの独特の動きとか、「インタラクティブ」っていうところをテーマにおいて考えて、こっちが撃ったら反応するようにしてあります。

芦：跳ね返されるんだよね、ある程度撃つと。

養：そうですね。自分の腕でどう変化するかわからないってところをコンセプトにして考えていったんで、こういう形になりました。プレイヤーが撃ったときだけ反応するので、どういうモチーフがイメージとして伝わりやすいかということをみんなで議論して、それが植物になったということです。ステージ後半の胞子の霧も割ともめました。最初いっぱい出しすぎちゃって、どこから弾なのかよくわからなくなってました。

芦：ここのボスも、ただ「どこから来るかわからない」ってのをやろうとして、それが結局パターンになったっていうのがあります(笑)。

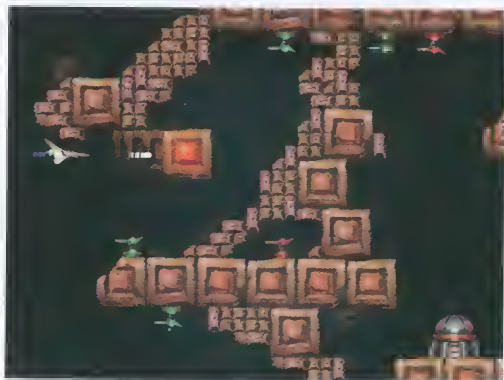
養：こいつの伸ばしてくる腕は調整ミスで、最初は必殺武器になっちゃったんですよね。すごい強かった。

芦：グラディウスのボスは弱点があって、弱点を守るものがあって、攻撃するものがあってっていう組み合わせがセオリーですが、それを構築した形ですね。

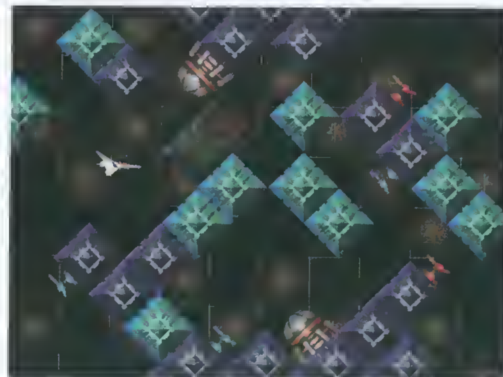
PROFILE

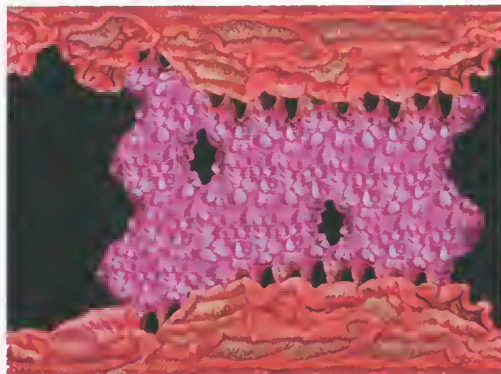
芦田裕行
ザコセットやデザインなど全体的なディレクションを担当。代表作『ガイアポリス』『スリルドライブ2・3』ほか

養老乃介
ザコや背景周り、ボス数点を手がける。代表作『ビシバシチャンプオンライン』ほか


ステージ初期案①


ステージ初期案②


ステージ初期案③



ステージ初期案④

—ステージ3／バブル

芦：ここは運に左右されるステージで難しいですね。グラディウスはパターンゲームだ、となっていたものを、そうではなくて反射神経的に変化させたい、ということが根底にありました。それがここで色濃く反映しているせいか、グラディウスシリーズに慣れた人はこのへん辛くなっているのかな、と思います。

養：やるたびに攻略法が違うというのは意図しましたね。

芦：それにここは柔らかいものが作りたかったんですよ。『グラディウスⅢ』にも泡がありましたが、柔らかそうに見えるけど機械っぽいところがどうしてもありました。これをもっとポリゴンを細かく割って、よりリアルに表現するということがやりたかったんです。特に、泡をショットで撃つと小さく分かれますよね。この分かれる部分の伸縮を表現したかったんですよ。ボスのバブルコアは、横の攻撃と縦の攻撃を組み合わせてプレッシャーを与えるという意図がありました。当時テストプレイしてた人はコアの真ん中に合わせよう合わせようとしてよくミスしてましたね。ただ、すごく近づけばあまり弾が来ないんです。あとは泡をパターン化して消していくだけです。それでもやはり強いですけどね（笑）。

—ステージ4／マグマ

芦：「火山入れとかなきゃ！」って言った記憶はある（笑）。ただ、色味をリアルにしたり、岩のゴツゴツした感じを出したりしました。植物ステージと差別化を図るために色を変えたわけです。

養：後半はマグマですからね。溶岩のところは最後まで作り直しましたよね。波打つ溶岩と地形を動かすのはだいぶ苦労しました。

芦：例えば敵セットが綺麗に乗らなかったんですよ。岩の上にダッカーとか砲台が乗らないといけないのに、あまりに地形が動くのでちゃんと乗ってくれなかった。敵をセットしているほうとしても、配置を意図的におきたいんですけど、それができないくらいグニャグニャ動かれて弱りました。後半のすごい動きは逆にパターンを考えて作りました。自機が入る位置を決めて、ルート取りをしてから地形や敵を配置していきましたね。

養：地形と戦うという感じを心がけましたね。

芦：それからこのステージのボスはドラゴンといえば真ん中に入るという（笑）、グラディウスのお約束を守りました。登場したあとのレーザーは真下にいればかわせるようにしてあります。弱点は目なんで、甲羅をつけようという話になったんです。

養：だいたい弱点と固いところがはっきりとわかるようなデザインは心がけてました。亀もそうですね。

—ステージ5／モアイ

養：モアイはもめましたね。

芦：どうやって遊ぶかがもう固まってたから余計にですね。

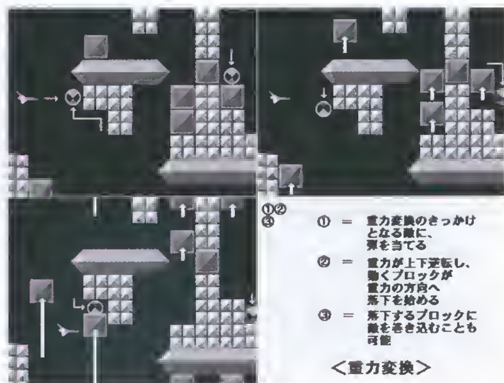
養：ネタとして、シリーズ伝統で使い古されてるというか、だいぶ使ってきてしまっていて、かつモノが動かない。動いても範囲があるっていうところで困りました。

芦：『グラディウスⅡ』で起き上がって、振り返って、『グラディウスⅢ』で膨らんだりして。そこで『グラディウスⅣ』ではどうするの？っていうことになり、思いついたのが無限復活ですね。

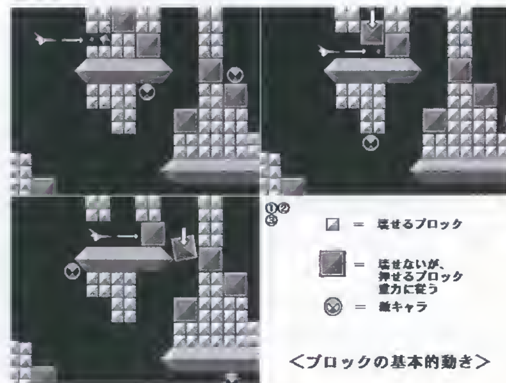
養：あれは割と最後のほうにちょっとやってみたら意外と面白かったんで縦のモアイとかも採用しました。

芦：横だけしかモアイがいなかったら結構楽にクリアできる感じだったので、それで縦に入れようという話になったんですよね。

養：フル装備だと撃ってるだけでいけますからね。でも、そうなりにくいようにイオンリングを使って、なるべくプ



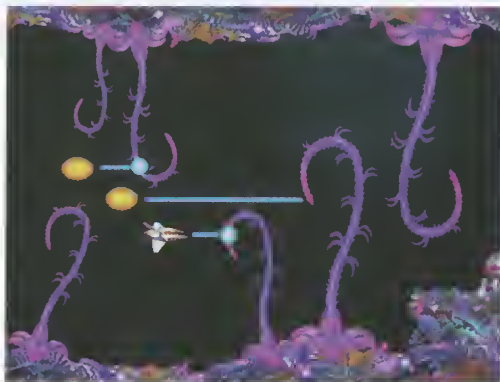
ステージ初期案⑤　パズル的要素がうかがえる。

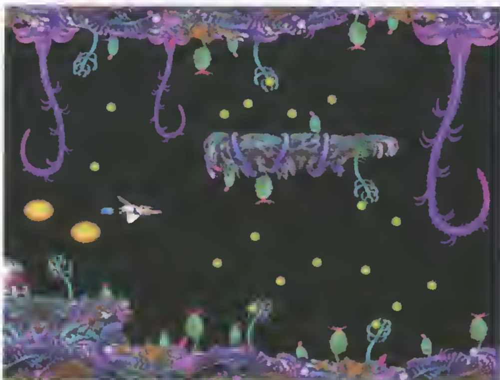


ステージ初期案⑥

レイヤーを前に前に追い詰めてかわしにくくしています。この頃のシューティングゲームをやるユーザーはうまくなりすぎている人が多かったですから。その人たちにも楽しんでいただけるように作らないといけませんからね。
芦：ここのボスはけっこう任せました。ビッグモアイがあって、小さいのがあれば好きなように作ってほしいって。
養：何か新しい武器をつけなきゃいかんっていうことになって、何が出てきたら強いかなって考えて、子分みたいなモアイをつけました。目からビームも出したりして本当に好きなように作ってます（笑）。

―ステージ6／細胞
芦：これは最後のほうに作ったんだよね。
養：そうですね。ここは血管をイメージしました。
芦：『グラディウス』でいうと、壊れる壁ですね。ここまでたどり着けるユーザーは、だいたいすごい装備できているはずなので、何も考えずに破壊しすぎると難易度が上がるようにしています。バラバラ壊さず非常に丁寧に進んでくださいと（笑）。ステージ後半に出てくる暴れまわる触手は弱点を撃ちにくいところにおいてます。
養：気持ち悪いのも作りたかったんですよね（笑）。ちょっとおどろおどろしいところも欲しかったので。こちらの攻撃に反応して暴れるようにするのはインタラクティブ性を表現したかったからです。このステージのボスは……ゴーレムをなんとかしようとしたんでしたね（笑）。
芦：割とあっさり決めて、さらっと書いて説明した記憶がありますね。「とりあえず真ん中の的でしょ？」とか（笑）。「弾吹き出すでしょ」とか「守るものも要るよね」とか順番に説明しました。目の側にある触手は中に入ることができるように作ってあります。ただそこに入っても安全地帯ではないようにしました。安全地帯は見つけたら潰すようにしてましたね。こいつは最後に破裂してレーザーを撒き散らしますが、これはパターンでかわせるようにしています。『沙羅曼蛇』のラスボスを出そうと思っただけですから（笑）。

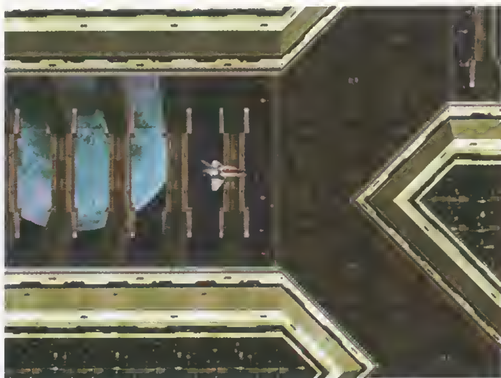

ステージ初期案⑦


ステージ初期案⑧　製品版に近いステージも。

―ステージ7／高速
芦：後半の高速ステージがあって、ボスがいて、要塞があってっていうのは早い段階から出てましたね。ここのボスは前と後ろとで遮蔽板を置いてやろう……と思いましたが、動きのせいかそれがあまり活かされませんでした。以前のシリーズとは違って、簡単にボスを回転できたのでそれは意識してやってるんですが……。

―ステージ8／ボスラッシュ
養：ザブはスタッフの中でも人気がありましたから（笑）。是非入れようと思っていました。
芦：画面の奥の要塞からボスが出るという演出は、オープニングもそうですけど、『グラディウス』のポスターの要塞（緑色のもの）を、ゲーム中で見たことがないから出してみようと思ったんですね。あと、ボスラッシュの仕様を決めていたときに、前のを使いまわすより新しいのをやってみようと思い、オリジナルボスラッシュにしました。バニシングコアのサーチライトは特にやりたかったんです。見つかったら撃たれるというのを（笑）。ビッグコアMk-Ⅲ改もそうですね。レーザーの反射角とか変えて動きを滑らかにしました。カバードテトランは通常弾と機雷で攻撃させました。2種類の弾を混ぜるのが、グラディウスのボスでは多いですよね。この真ん中のやつはいつものビッグコアを強くした感じですね。バーサクコアの安全地帯は想定外でしたが、両方壊すと本体の上下からもレーザーが撃たれるという攻撃パターンを組み合わせでやりました。
養：そしてプラネットコアはホントに一番大変だった……。
芦：確かね、丸いのでいこうと言った気はします。
養：大きいのは惑星にしようとか言ってませんでしたっけ？
芦：あ、そうだ。吐き出す小さなヤツが衛星で……とか言ってた気がする（笑）。それでプラネットコアに。

―ステージ9／要塞
芦：要塞というのは確定してました。ただ、途中で縦回転させるのも最初に考えたんじゃなかったっけ。
養：これは最初できないって言われたんですけど、ムリヤリやってもらったんですよ（笑）。
芦：やりたいとは早くに言ったけど、できたのは時間がかかって遅かったってことですね。
養：グラディウスはいつも横スクロールシューティングだからなんか縦にして……。
芦：びっくりしたいじゃんってところだね（笑）。


ステージ初期案 ⑨

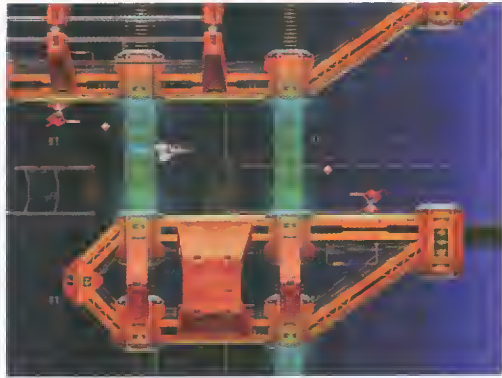
養：滑らかに回すのは大変でした。
芦：さて、ここの中間要塞のブラッディゲートですが、右上の安全地帯は意図的です。このシリーズは安全地帯があるものですからね。潰しているところと、こうやって残しているところがあります。
養：真っ赤なカラーリングにしたのはたぶん色的に強そうだったからかな（笑）。
芦：そのあと出てくる振り子はまさにインタラクティブだよね。
養：振り子の先端を撃てば大きく振れるし、手前を撃つとちょっとしか振れなかったりしますからね。
芦：クラブも登場させたね？
養：コミカルな動きとかけっこう気にしていました。あとラスボスは悩みましたね。
芦：悩んだ（笑）。生き物だとしても、姿はどうしようかということになりました。試験管みたいなのに埋め込んでいったりとかしたような気がします。最終的には正面を向けるようなモデルを作ろうということになったんですけど。
養：試験管に入れたらなんか弱そうですしね（笑）。顔とかは『グラディウスⅡ』のゴーファーとかなり変えました。
芦：まあ名前はゴーファーなんだけどね（笑）。


ステージ初期案 ⑩

「神話」からの「復活」

―サブタイトル「復活」に込められた意味

養：アーケードは格闘ゲームがブームのご時世だったんですね、まあその数自体は減ってきていた頃なんですけど。アーケードゲームが、音楽ゲームに席巻され始めた時でして、そういう中でシューティングゲームが「復活！」という意味がまずありました。
芦：ゲーム自体がポリゴンゲームに行ってるときですよね。だからコナミとしてもあのころ、テーブルゲームはほとんど出てなかったのかな。でもテーブルもやらないといけないっていう意味もあります。それでタイトルそのものはわかりやすく「復活」にしました。悩んでいた中で「シンプルに行ってしまおう」と（笑）。
養：いろいろな「復活」に意味をかけています。ゴーファーの「復活」、アーケードゲームの「復活」というような感じで。当時のシューティングは大量の弾をかわしていく「弾幕ゲー」がブームだったので、そうはせずにストイックに作ろうとも言っていました。


ステージ初期案 ⑪

―本作のコンセプト

芦：先ほど言っていたプレイヤーの行動に反応するインタラクティブ以外に、ビジュアル的には３Ｄで作りましょうというのがありました。実はそれがグラディウスでは非常に足枷になるんです。グラディウスは２Ｄの隙間を探すところがあるので。それと、ある程度ランダム性を取り入れないと結局普通になってしまうということでだいぶ悩みました。３Ｄだから遠くから敵が飛んでくるとかも最初は考えたんですけど、ゲームそのものはシンプルにまとめたかった。ゲームそのものは２Ｄだけど、視覚的には３Ｄといったものを作りたいねというのはありました。どうしても３Ｄで弾が飛んで来ると当たり判定も曖昧になってしまうので、そこはやめとこうと。それで３Ｄらしさというのもだいぶ薄れてきて、地形そのものにもある程度平面みたいに当たり判定ができたりして、ということがありましたね。

―６種類のタイプセレクト

芦：『グラディウスⅢ』でエディットできるというのもあって、でもそれではゲームバランスの調整が難しいんですね。最初それを避けようよと言っていろいろ考えたんですけど、新しい武器ってなかなか思いつかない。『グラディウスⅡ』

は割とバランスがとれてましたので、そこに新しいものをなんか入れようよ、ということで2つ枠を増やしてそこに武器を入れたというところですね。具体的に言うとバーティカルマインだったり、フライングトーピドーとかになりますね。

養：アーマーピアッシングとかは当たり（判定）の形で考えました。で、当たりがこういうような武器だからこれにどんな絵をはめましょうか、といった具合に。

芦：気にしたのは、装備ごとに得意不得意が出るようにしたかったんです。バーティカルマインが強い分、アーマーピアッシングすごく弱いって言われるのは、意図したところなんですよね。

―開発期間やチームの人数

養：人事が動いたりしたので何とも言えないですけど……。

芦：途中まで作っていて頓挫した時期があるんです。そこでスタッフが半分以上変わるんですよ。どこでその線引きをするかっていうので変わっちゃうんですけど。我々は10ヶ月くらいかな？

養：そんなものだと思います。僕はもっと長いですけど。

芦：僕は実は後からディレクターということで招集されました。グラディウス知ってるやろ？と（笑）。

―個人的に好きな作品

養：『グラディウスII』ですね。

芦：僕は『グラディウスII』を作ってたんです。その時は新人でしたけど「作るかもしれんから、とりあえずやっとって」とか言われて（笑）。『グラディウス』と『沙羅曼蛇』を渡されて2ヶ月くらいやっていた記憶があるんですよ。『グラディウスII』ではステージの絵を書いてましたね。本作での影響はかなりあるかもしれません。スタッフも『グラディウスII』が好きな子が多かったので、アイディア出すとそこに縛られてたり、そこから引っぱってきたりとかっていうことがありました。

―リメイクしたビックバイパー

養：ステージよりビックバイパーを何回も作り直しましたね。

芦：ビックバイパーとかメカ関係は直したね。

養：何ヶ月かけたか忘れちゃいましたけど、その、気に入らんって言われたりして（笑）。

芦：以前のシリーズよりも細いです。ビックバイパーの本当の輝きって何なんだろう？　という話をしていたときに、ゲーム中のビックバイパーはちょっとグレイっぽい色で、『グラディウス』ではシャープで、『グラディウスII』はよりシャープになって、『グラディウスIII』になるとちょっとスマートになってみたりしてましたね。あと、ポリゴンで作り直すんだからシャープな形を目指し、結果この形になりました。実際のゲーム中では、ビックバイパーはもっと丸いイメージがありますよね。お尻のあたりがボコッて出ているような。でもやはりもっとスピード感を、と思って。

―コンティニューを導入した経緯

芦：『グラディウスII』の海外版とかには入ってるんですが、『グラディウス』はコンティニューがあっても、やられたら結局復活ポイントからやり直しさせられるじゃん！　って話なんですよね（笑）。

養：復活が楽しいって人もいますね。ロケテストを何度もやって、ユーザーさんのプレイも見るわけなんですけれど、やっぱり上手いんです（笑）。だからそういう方に楽しんでいただけるような調整もしました。でも、かといって新規ユーザーを見捨てたわけじゃないんで、そういった意味でもコンティニューをつけました。コンティニュー設定をつけるかつけないかはお店（ゲームセンター）が判断するので、機能としてあるだけですね。

―テストプレイ

養：２周目はもうプレイできる人が限られていました。

芦：１周目はどこでも復活できるかを必ずチェックしました。２周目は偶数周と奇数周で背景の、地形の形状が違うところの指定がいくつかあったので、そこはしっかりチェックしています。内部に難易度のランクがあるんですが、そのやり方が１機死ぬと下がり、２機死ぬともっと下がるという『パロディウス方式』をとりました。ゲームオーバーになるまでにはなんとかさせてあげたかったんですよ。

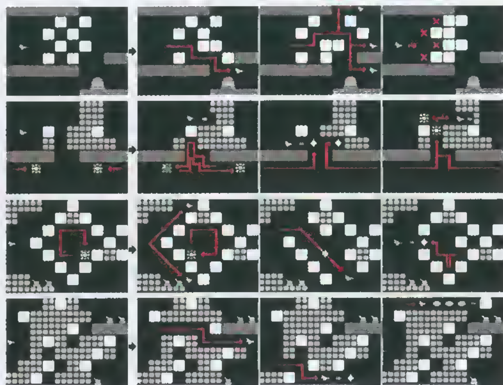


ステージ初期案 ⑫

―復活パターン

芦：『グラディウスIV』を作った後の評判でよく言われるんですけど、思ったのはグラディウスはもしかしてパズルゲームかもっていうことですね。『グラディウスIII』はどちらかというとパズルゲーム感が強いので、そこがファンのある種の好きなところなのかなと思ったりしました。

養：肌に合わない人は完全に切り捨てた、というわけではないんですけれど、コンセプトというところでやはりインタラクティブ、つまりこっちがこうしたから向こうがこうしてくるよねっていう、やるたびに違うというところはブレずにつくりました。やはりパターン化されるんだろうなってことは言いながらね（笑）。


ステージ初期案 ⑬

—高次周について

芦：スタッフに出た指示としては、何やってもいい（笑）。２周目だから好きにしてくださいと言った気がします。内部でグラディウスだからといっていつまでも遊ばせていいのか？ という議論をやって、その中で何でもありのほうがユーザーは喜ぶんじゃないのかという案があがって、歯ごたえのある２周目を作りましょう、ということになりました。

—ボスの名前

芦：ボスは全部名前をつけたんですが、ザコは当時つけたかどうかすら怪しいですね。ネーミングは大体その敵を作った子に「好きなのつけてよ」って言ってます。

養：アー＆ムーは作ってた人がアユムだったからですね。これ載せちゃマズいのかなあ（笑）。

芦：ヨロガトン・キメラってのは養老ともう一人の開発メンバーからつけた名前です。名前がカッコ悪いって皆に言われてた（笑）。

—ボツになったステージ

養：結果的に作ってはいないんですけど、水のステージを作ろうって言ってたの覚えてます？

芦：そういえば言ってましたね。

養：水のステージを作ろうって言って、「どうやるんですか」って言われて「どうしようかねえ」って言ったまま消えちゃいましたけど（笑）。滝がたくさん流れているステージみたいなことを言ってましたね。

芦：「水の中入ったらどうなるの？」とか聞いていた気がする。

養：言ってました。でも、水に当たって死ぬってのは変なんじゃないかと。じゃあ水は景色なだけなのか、だったらやめようかっていう話になって。それで泡になっちゃったか火山の溶岩になったかな。他には何かありましたっけ？

芦：あんまり見せたくないですけど……玉をショットで転がそうという話がありましたね。撃つとバランスを崩して転がるパズルゲームみたいな感じですね。

養：あとは偽のビックバイパーが出てきて一騎打ちっていうのもありましたよね。「すごいじゃないですかそれ！」って言って、実際やったらつまんなかった（笑）。『グラディウスⅢ』でもそのアイデア出てたらしいんですけど、やってみたら、かわされまくるんであんまり面白くなかったですね。それからモアイをどうしようって話をしてたときに、ある日忙しくなって会社に泊まるときがあって、起きてきたアユムくんが「養老くん、ミノムシモアイやで！」っていきなり言ってきて（笑）。で、「なにそれ？」って聞いたら「わからん」って言ってまた寝ちゃった（笑）。夢の中で会議をしてたみたいです。

芦：モアイが吊るされてるかなんかでしょ。確か。

養：吊るされてんじゃないですかね……でもかっこ悪いですよね、多分（笑）。

—『グラディウスⅣ』を作った感想

養：僕にとっては最初の大仕事だったんです。最初からやったのは初めてでした。だからそういう意味では大変でしたね、本当に。

芦：一つ一つの細かなことを覚えてないんですよね。それぐらい忙しかった。あと物が残ってない理由の一つとして、考えたものを白板に書いて、皆に見せながら作っていったんですよ（笑）。だから消しちゃうと覚えてない。

養：グラディウスシリーズは何本もあって、その中で連番の『Ⅳ』を作るってことのプレッシャーが大変でしたね。ここはやりきったという優越感もあったり、ここはこうしたかったという気持ちもありますね。

芦：当時途中から入った新人の子なんかは、僕と顔合わせるたびに「なんで来たんですか。会いたくなかったですよ」とか嫌がったフリをしたりすることもありましたし（笑）。とても大変でしたね。「自分のグラディウス」をみんな持っている中で、グラディウスをどうやって作るの？ っていうところなんかもあったりしますから。

—新作のグラディウスを作ってくれといわれたら……

養：考えこんじゃうと思う（笑）。どうしようと思うかな、どう新しくするかっていう。もし僕の中にアイデアが浮かぶのであれば是非作りたいんですけど、アーケードってことであれば特に難しいと思います。家庭用ならまだしも。やっぱり考えこんじゃうと思いますけどね。

芦：誰も文句を言わなくて、失敗してもいいんだったら作りたいですね（笑）。

養：そんなこと絶対ないじゃない（笑）。

芦：絶対ないけど、それくらい自由があって『グラディウス』をムチャクチャにしてもいいよって言われたら、ムチャクチャにしてみたいとは思います。ルール違反をしてもいいよっていう中で新しいことができるのかな、と思ったりするんですけど、ルール守って新作を作ってねって言われたらすごく難しいです。もしもやるならどこかのルールを壊して作りたいですね。 



GRADIUS 外伝

STORY

第3次バクテリアン戦役(『GRADIUS Ⅲ』)において、
バクテリアン星団の中枢を破壊、その殲滅に成功した
グラディウス星は侵略の脅威から解放された。

それから数百周期……。
永き平和のなかで、飛躍的な発展と進歩を遂げた
文明によりかつてないほどの繁栄のときを迎えていた
グラディウスだったが、悪夢はまったく突然に
ふたたび彼らの前に現れた……。

戦役以前から「闇の宙域」として恐れられ、
近づくことを禁じられていた暗黒星雲に向かった
探査船が消息を絶ったのを皮切りに、
付近の植民惑星やコロニーが次々と正体不明の
何者かの攻撃によって壊滅させられていったのである。

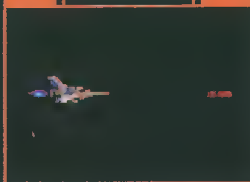
永い平和の中で戦いを忘れつつあったグラディウス軍は、
各所で敗走につぐ敗走を重ね、正体不明の敵の進撃は
ついにグラディウス本星をも
その魔手に捕らえようとしていた。

ここにいたり、グラディウス軍司令部は
最後の賭けに出た。
敵の発生源であり侵略拠点でもある暗黒星雲中心部に
対して、最新鋭超時空戦闘機4機による奇襲作戦を
発動したのである。グラディウス星の命運を担い、
4つの翼が今、銀河の深淵に向けて飛び立った。

GRADIUS GAIDEN SYSTEM

CONTROL

ショット



初期状態でのノーマルショットは4機種とも共通。自機、オプションとも画面内に最大2連射ずつできる。

ミサイル



地面に向かって投下される武器（2番機のみ上にも撃てる）。レベル2にすれば攻撃力がさらにアップする。

パワーアップ



ダブルとレーザーは一度レベル2にすると、やられるまで装備を変更した後でもレベル2の状態のまま維持される。

自機の当たり判定

※当たり判定の図は、あくまで目安として表現しています。

NORMAL



SMALL



シリーズの中では当たり判定が小さめに設定されており、敵の攻撃を受けにくい。さらに、パワーカプセルが多く出るのでミスしてからの復活も、シリーズの中では簡単な部類になる。当たり判定に関しては機体ごとに変化しない。

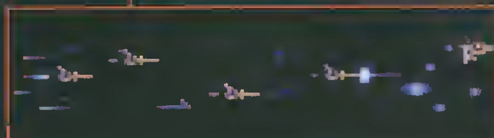
COLUMN

ゲージエディットについて

パワーアップゲージの順番を自由に変えることができるこのシステムは、ミスした後の復活時に特に有効なのでぜひとも活用したいところ。おすすめしたいのはスピード、ミサイル、オプション、レーザー、バリア、ダブルの順番。ショットの変更はあまり実行する機会がないので、どちらか一方を最後尾に持っていくと効率がよくなる。

PLAYER SELECT

VIC VIPER　ビックバイパー



『グラディウス』シリーズ伝統の性能をそのまま継承。ミサイルとレーザーを装備してしまえば、ほとんどの場面でボタンを押したままの状態で戦える。

MISSILE

右ななめ下方向に投下され、地面に沿ってすべっていくおなじみの武器。レベル2にすると、さらに敵を貫通する性能も追加される。新生ビックバイパーならではの魅力だ。

DOUBLE

前と右上にショットを同時に発射するので、上の壁に砲台が集中した場所で有効。レベル2になると後方へもショットが発射されるようになり、広い範囲をカバーできる。

LASER

敵を貫通する強力な武器。レベル2になると射程がさらに伸びる。発射直後に自機を上下に大きく動かせば、壁の向こうにいる敵を狙うレーザーワインダー戦法も使用可能だ。

LORD BRITISH　ロードブリティッシュ



1986年に登場した『沙羅曼蛇』のプレイヤー2専用の機体として登場したのが元祖。本作品では当時よりも大幅にパワーアップしての再登場となっている。

2-WAY MISSILE

『グラディウスⅡ』の4番機と同じで上下に2発ずつ発射する。レベル2になるとビックバイパーのミサイルと同様に、地面に沿って進むようになるので使いやすくなる。

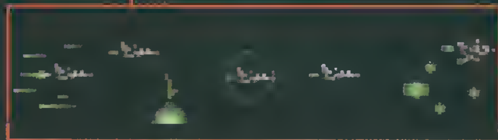
RIPPLE LASER

前方に向かって広範囲に広がるリップルレーザーを装備。レベル2ではレーザーに残像がつき、威力が一段とアップする。手強い5面ボスと戦うときはぜひ装備しておきたい。

DISRUPTOR

レベル1ではビックバイパーのレーザーとほぼ同じ性能だが、レベル2になるとレーザーが太くなり、攻撃範囲が一気に広がる。ただし、ワインダーはほとんどかからない。

JADE KNIGHT ジェイドナイト



当初はビックバイパーの支援用として開発された拠点攻撃用超時空戦闘機。基本設計段階で一度開発が中止されていたが、緊急事態により急遽完成された。

SPREAD BOMB

敵に当たると爆発する強力なミサイル。レベル2になると降下途中で2発に分裂し、さらに攻撃範囲が広くなる。ただし、上方向の敵に対しては狙いにくいのが玉にキズだ。

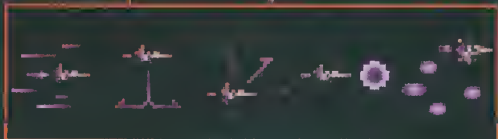
ROUND LASER

円形にショットが広がる個性的な武器。射程は短いが、破壊可能な敵の弾もまとめて消せるのでシールド代わりにもなる。対モアイ戦などの場面でうまく利用したい。

PULSE LASER

「グラディウスⅢ」ではツインレーザーとして登場したものと同等の武器。レベル2になるとさらに3連装へパワーアップする。連射が効くので対ボス戦で威力を発揮。

FALCHION β ファルシオンβ



ジェイドナイトと同じく第3次バクテリアン戦役末期に開発された制空戦闘機。初期型よりも遠距離目標への攻撃が増強されたため、名称にβと付記されている。

ROLLING MISSILE

敵を貫通し、地面に触れると分裂して前後に進んでいく。レベル1は射程が短くて心もとないが、レベル2ではこの問題が解消され、各場面において絶大な威力を発揮する。

AUTO AIMING

ビックバイパーのダブルとは異なり、上方向の弾は敵を自動的に狙ってくれる便利な武器だ。レベル1は正面から上に90度、レベル2では180度の範囲の敵を追尾してくれる。

GRAVITY BULLET

命中すると爆発し、耐久力の高いボスに対しても大ダメージを与えることができる。ただし、連射すると直前に爆発した位置と同じ射程で止まることがあるので注意。

バリア

SHIELD



合計12発の攻撃を防いでくれる耐久力の高いバリア。ただし、背後からの敵の体当たりや弾は防げない。

FORCE FIELD



耐久力は3発と少ないが、どの方向からの攻撃も防げるのが強み。初心者にはこのバリアをおすすめしたい。

GUARD



地形に接触しても平気になれる。ただし、他の攻撃は自機の中央でしか受けられず、耐久力も3発分しかない。

LIMIT



3秒間だけ完全な無敵状態になれる。使いこなすためには、使用場所をすべてパターン化することが必要だ。

COLUMN

2段階パワーアップについて



本作品は武器が2段階にパワーアップできる特徴があるのはすでに説明したとおり。だが、実はこのアイディアはMSX版『グラディウス』(1986年発売)からすでに採用されていたのだ。ハードの性能がアーケードの基板よりはるかに劣っていた時代に編み出された独自の工夫を、現代に蘇らせた一種のアレンジメントと言えよう。

GRADIUS GAIDEN ENEMY LIST

アイン	300 PTS
アバラン	1000 PTS
アメーバ	100 PTS
アレフα	100 PTS
アレフβ	100 PTS
アレフγ	100 PTS
アレフδ	100 PTS
アレフε	100 PTS
アレフζ	100 PTS
アングリーモアイ	1000 PTS
イオンリング	10 PTS
イラス	100 PTS
ウードα	100 PTS
ヴェス	500 PTS
ウォーカー	1000 PTS
ウォール	500 PTS
エルドムンα	100 PTS
オプションハンター	– PTS
ガウ	2000 PTS
ガウス	100 PTS
ガウセス	100 PTS
ガッシュα	100 PTS
ガッシュβ	100 PTS
ガッシュγ	100 PTS
ガッシュδ	100 PTS
キーマ	1000 PTS
クリバー	– PTS
ゲート	500 PTS
ゴロン	100 PTS
ザブJ	100 PTS
ザブN	100 PTS
ザブR	100 PTS
ジャンバーIIα	100 PTS
ジャンバーIIβ	100 PTS
ジャンバーIIγ	100 PTS
スィー23	1000 PTS
スクラップ	100 PTS
スクラップカバードコア	– PTS
スクラップクリスタルコア	– PTS
スクラップデス	1000 PTS
スクラップテトラン	1000 PTS
スクラップビッグコア	– PTS

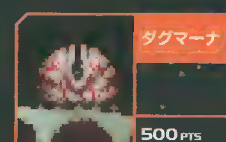

スクラップ
ビッグコアMk-II
– PTS


スピナー
300 PTS


スライダー
100 PTS


スラスター
100 PTS


セパレーター
– PTS


ダグマーナ
500 PTS


ダスト
シューター
500 PTS


ダッカーIIα
100 PTS

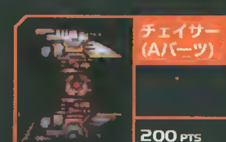

ダッカーIIα+
100 PTS


ダッカーIIβ
100 PTS


ダッカーIIγ
100 PTS


ダッカーIII
100 PTS


ダル
300 PTS


チェイサー
(Aパーツ)
200 PTS


チェイサー
(Bパーツ)
200 PTS


チルドEx
– PTS


ディー10
100 PTS


ディー11
100 PTS


ディー12
100 PTS


ディー13
100 PTS


ディー14
100 PTS


ディー15
100 PTS


ディー16
100 PTS


ディー17
100 PTS


ディール
100 PTS


トゥイスター
1000 PTS


ドグムα
500 PTS

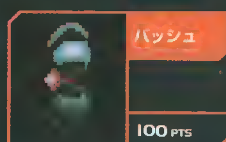

ドグムβ
500 PTS


ドグムγ
500 PTS

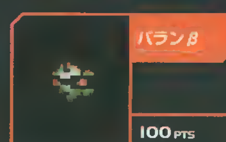

ドグムδ
500 PTS


ドグムε
500 PTS


ノーマル
モアイ
1000 PTS


バッシュ
100 PTS


バランα
100 PTS


バランβ
100 PTS


バランγ
100 PTS


バランδ
100 PTS


ビィー53
100 PTS


ビィー59
500 PTS


ビィーンズα
100 PTS


ビィーンズβ
100 PTS


ビィーンズγ
100 PTS

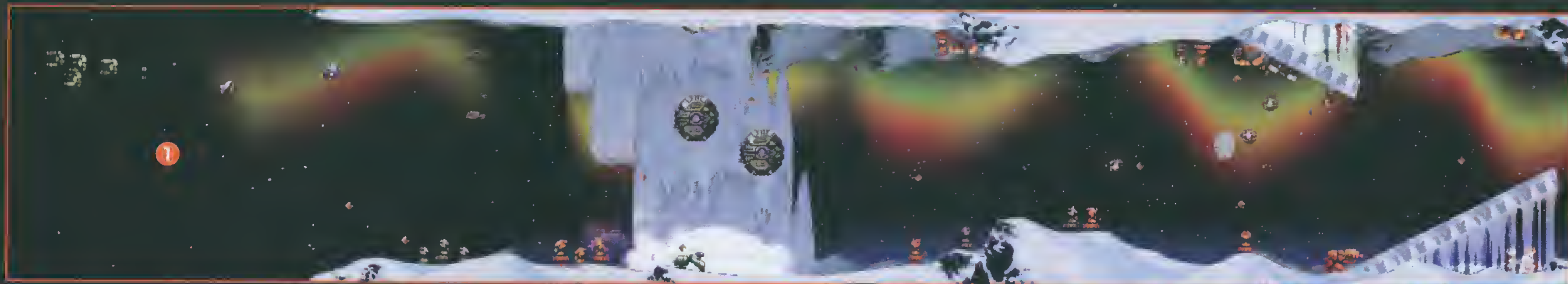
ヒルド 1000 PTS	フィルス 100 PTS	フィンα 100 PTS	プチモアイ 100 PTS	プリズムメーカー 10000 PTS	ペタリア 500 PTS	ペタル 1000 PTS
ペルテン 100 PTS	ペレス 100 PTS	ペンダー – PTS	マザーEx 300 PTS	マザーモアイ 1000 PTS	ミート 1000 PTS	メタルサーペント 5000 PTS
モアイピラー 500 PTS	モルベルムα 100 PTS	ヨルムン 500 PTS	ラグラス 100 PTS	ラグルα 100 PTS	ラグルβ 100 PTS	ラグルγ 100 PTS
ラグルδ 100 PTS	ラグルε 100 PTS	ラグルζ 100 PTS	ラグルη 100 PTS	ラグルθ 100 PTS	ラスター 100 PTS	リーザー 500 PTS
リガルンα 100 PTS	リガルンβ 100 PTS	リガルンγ 100 PTS	リガルンδ 100 PTS	リガルンε 100 PTS	リガルンζ 100 PTS	リガルンη 100 PTS
リガルンθ 100 PTS	リガルンι 100 PTS	リフター 100 PTS	レーザーモアイ 1000 PTS	ワーム 300 PTS	ワスプ 100 PTS	ワック 200 PTS

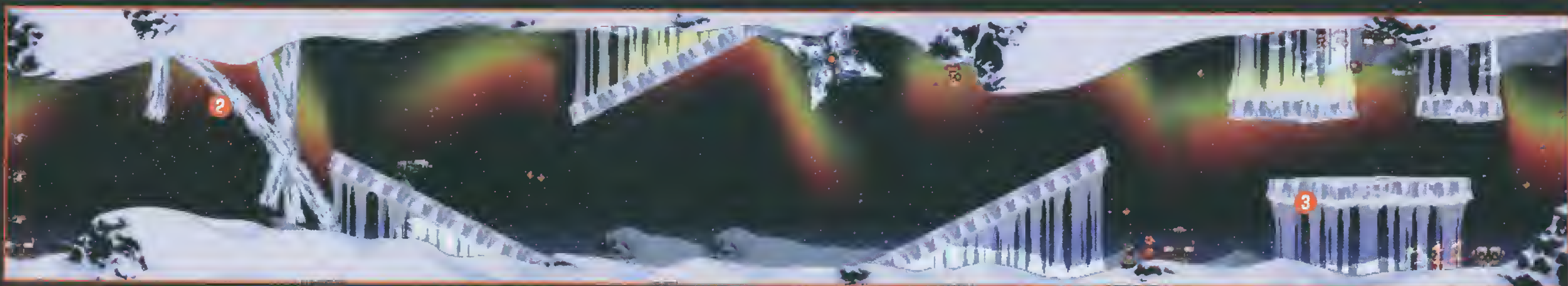
GRADIUS GAIDEN

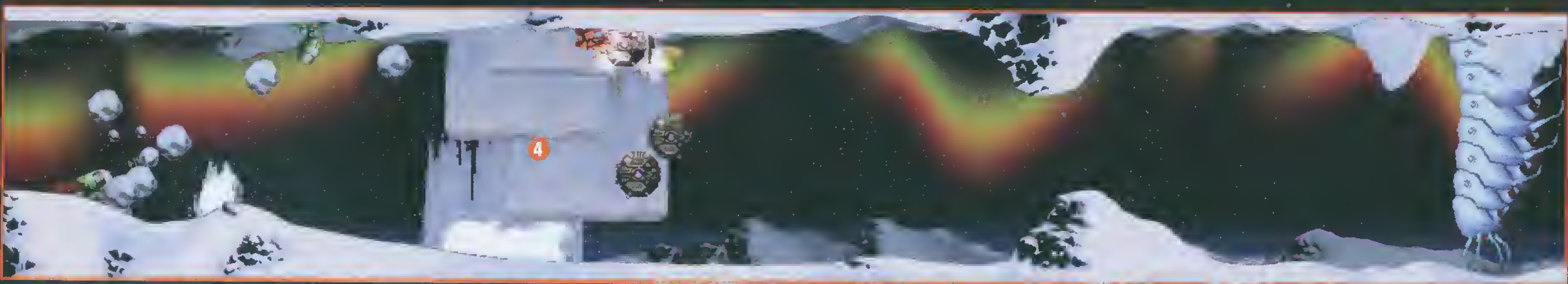
STAGE 01 白い嵐を越えて BEYOND THE WHITE STORM

雪と氷で閉ざされた天然の要塞

氷の橋や雪崩など、自然の影響を受けやすいグラディウスシリーズでも珍しいマップ。地形効果で見えにくい敵にも注意したい。





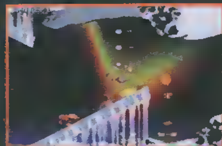


※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 雪崩の後に出現するアバランとダッカーの撃つ弾に注意しよう！

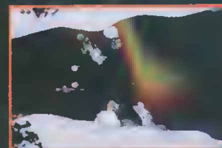
自機はファルシオンβを選び、バリアはフォースフィールドでプレイするのがおすすめ。スタート直後に出現する敵編隊を確実に全滅させてカプセル回収し、スピード2速とミサイル、オプション2個をまず装備しよう。序盤で雪崩の後に出現するアバランは、しばらくするとレーザーを撃ってくるので早めに倒そう。

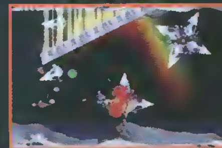

雪崩の直後にアバランが3機出現。レーザーを撃ってくる前に全滅させてしまおう。


背後からダッカーⅡα+が出現。くれぐれも体当たりをされないように注意しよう。

❷ 2度目の突き出た岩が見えたら下がって待ち、体当たり攻撃を防げ！

上下に突き出た岩の中から、リーザーが全部で4機出現する。前方にいると体当たりされてしまうので、後方に下がって倒すようにしよう。そして氷をバラまくように撃ってくるヒルドは、ショットで氷を破壊してから接近し、一気に撃ち込んで倒そう。このとき、せり上がってくる壁にぶつからないように注意しよう。


リーザーは後ろに下がって迎撃。同時にリーザーが残した氷も破壊して通り道を作ろう。


ヒルドが撃ってくる氷はショットで破壊可能。壊したら一気に接近して撃ち込もう。

❸ 氷の壁の間をくぐり、パワーカプセルを回収

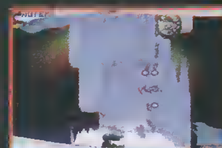
氷の壁に挟まれ、氷柱が並んだところは実は通り抜けることができる。ここは下側の氷柱をくぐり、ディー10が持つカプセルを2個回収するのがおすすめだ。この後出現するスィー23が撃つ弾は地面に当たると氷塊が飛び散るので、弾の軌道からなるべく離れた位置で避けよう。なお、この弾は破壊することができない。


少し視界が悪くなるが、下側の通路に入ってディー10を破壊するとよい。


スィー23の弾は破壊不可能。氷塊を避けつつ、正面のラインに回り込んで倒せ。

❹ アバランとダッカーⅡα+の複合攻撃を切り抜け、対ボス戦に挑め

雪崩の直後に再びアバランが出現。すぐに破壊できれば安全になるのだが、問題はこのとき背後（左上）からダッカーⅡα+およびリガルンαも同時に出現して複合攻撃を仕掛けてくることだ。ここはアバランとリガルンαを先に倒し、ダッカーⅡα+が出現したらすぐ回り込んで弾を撃たれる前に破壊しよう。


フル装備になればアバランも怖くない。なお、雪崩には触れてもミスにはならない。


ダッカーⅡα+が背後から出現したら、すぐに回り込んで倒してしまおう。

STAGE 01 BOSS ブリザードクローラー



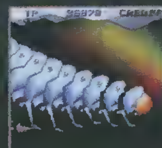
雪原を暴れまわる巨大イモムシ

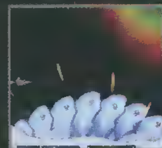
雪原から飛び出しては潜る行動をひたすら繰り返す。体当たり以外にも雪玉とレーザー攻撃を織り交ぜてくる。体は大きいが耐久力はさほどない。弱点は頭ではなく、最後尾にあるコアなので間違えないように。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 95SEC

安全地帯を基本位置に戦え！ 雪玉だけ警戒しよう

画面左端、中央より少し下の高さにいれば、ボスの体当たりとレーザーに対する安全地帯だ。ただし雪玉（ショットで破壊可能）は飛んでくるので、このときはオプションを固めて自機を守るか、少し動いてかわそう。


ボスは予測しにくい動きで動き回るが、安全地帯にいれば大丈夫。


背中からレーザーを撃ってくるが、これも位置は決まっている。


雪玉だけは飛んでくるので、逃げるかショットで破壊しよう。

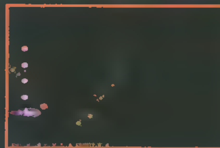
STAGE 02 復讐者たちへの鎮魂歌 REQUIEM FOR REVENGERS

シリーズボスの怨念宿る暗き墓場

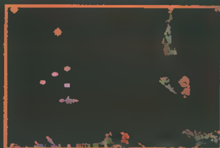
大量のスクラップと薄暗い視界、分かりにくいオブジェと独特の雰囲気漂うステージ。シリーズで初めて、ステージ中の分岐によりボスが変化する。

① 通路が分かれる「グラディウス遺跡」は、一番下のルートがおすすめ!

序盤は空中から突如出現して突っ込んでくるザブJがクセモノ。大きいうえにスピードも速いため、油断しているとすぐにシールドを削られてしまう。ザブJをやり過ごしたら、一番下の通路に入ってずっと真っ直ぐ進んでいくのがおすすめ。背後から敵に弾を撃たれる心配がほとんどなくて安全だからだ。



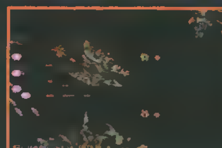
高速で飛来するザブJ。上ルートの中盤には背後から出現する場所もあるので危険だ!



ダストシューターから投下されるスクラップは確実に破壊してから前へ出よう。

② かつての戦いに敗れ去った、"元"ボスたちが仕掛ける最後の復讐!

下のルートを進むと壁からスクラップビッグコア3体が出現する。1、2機目の周辺のパーツは壊せるが、本体は破壊できないので避けるしかない。また、3機目は動かずにレーザーだけを撃ってくる。そして注意したいのは、3機目の直前に突如スクラップが出現することだ。体当たりされないように下がって待とう。



スクラップビッグコアの体当たり。スピードはとても遅いので避けるのは簡単だ。

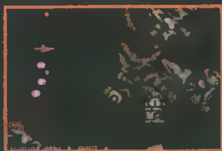


3機目の直前にザブJが出現。この出現するタイミングは絶対に忘れないように。

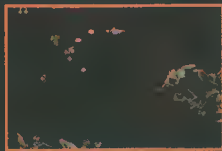
※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

③ 上のルートには懐かしのテトランが登場! 背後から迫るザブJも強敵だ

上のルートは下と比べるとやや難しい。かつては『沙羅曼蛇』のボスだったスクラップテトランが長い腕を伸ばして攻撃をしてくるうえ、ザブJが自機の背後から出現する場所も存在するからだ。また、あまり画面を縦にスクロールさせると背後にいたリガルンβなどに弾を撃たれることがあるので注意すること。



フワリと現れるスクラップテトラン。いきなり腕を伸ばして攻撃するので気を抜かないように。



背後からザブJが出現! この直後には前方からも出現するので、とにかく忙しい。

④ どちらのボスと戦うべきか? 最後のルートを決断せよ!

上下どちらかのゲートを破壊すると、あとはボスまで一本道となる。ここでも下のルートを選ぶのがおすすめだ。装備さえきちんと整っていれば、ボスのノービルは上ルートのグレイブに比べてかなり楽な相手になるからだ。なお、通路内の難易度は上下どちらに進んでもほとんど差は存在しない。



ゲートは中央のコアを撃ち込んで破壊しよう。破壊後はルートを変更できないので注意。



直後にスクラップデスが出現。レーザーで道をふさごうとするので必ず破壊しておこう。

STAGE 02 復讐者たちへの鎮魂歌 REQUIEM FOR REVENGERS

5

6

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

⑤ スクラップボスがまたも登場。最後の「悪あがき攻撃」を仕掛けてくる!

下ルートはスクラップカバードコアとビッグコアMk-Ⅱが、上にはスクラップクリスタルコアとビッグコアが出現する。カバードコアは1回目のミサイルを避けた直後に前に出て、2回目以降のミサイルが届かない位置へ逃げよう。クリスタルコアは少し後方で待ってからレーザーが消えた瞬間に前へ抜けるといい。



スクラップカバードコアの最初の弾はこの位置でかわし、一気に前へと抜けよう。



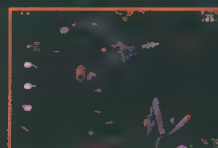
長い腕からレーザーを発射する瞬間がつかみにくい。レーザーの消える瞬間を見逃すな！

⑥ メッセージに耳を傾けろ! 背後から迫り来るヨルムンを回り込んで倒せ

スクラップカバードコア（またはクリスタルコア）の次は後方からヨルムンが連続して出現する。直前にメッセージで教えてくれるので、これを合図に後方のスペースを空けた状態で待機しよう。ヨルムンは1機ではなく、2機ずつ並んで出現するまで待ってから、正面に回り込んで倒すのがコツだ。

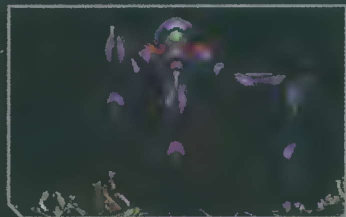


"Watch your back! "の音声が聞こえたらヨルムン登場の合図だ。左のスペースを空けておこう。



2機並んだところを回り込んで反撃。同時にディー11も倒してしまえばさらに安全だ。

STAGE 02 BOSS グレイブ



4足歩行のトリッキーな動きが特徴だ

コアからレーザーや誘導弾を撃ってくる。このコアはボスの弱点でもあり、数発撃ち込むといったん閉じてしばらくの間レーザーを撃たなくなる。またジャンプして着地すると上下の壁からスクラップが降ってくる。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 100SEC

ボスの左右の死角を目指し、行ったり来たり

レーザー発射中にコアを撃てば途中で止めることができる。間に合わなければ左右いずれかの足元付近に逃げよう。誘導弾は引き付けてからまとめて壊し、ジャンプして着地した直後には上下の壁のいずれかからスクラップが現れる。



レーザーはコアを撃って止める。少し遅れたら足元付近に逃げよう。



誘導弾は少し引き付けてから一気に撃ち込んで全滅させよう。



ジャンプ後にスクラップが出現する。画面中央で待機しよう!

STAGE 02 BOSS ノービル



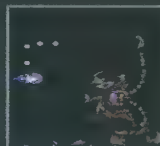
さほど強くないので初心者はこちらへ!

あるときは地面に突き刺して移動し、またあるときは自機に向けて突き出してくる長い足を活かした攻撃が特徴。ときには砲門からレーザーを撃ったり、スクラップを拾い集めて投げてくることもある。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 130SEC

フル装備なら楽勝! スクラップを払いのけて一気にしとめろ

最初にスクラップを集めて合体しようとするが、本体を攻撃しながらでも簡単にはがせる。次に腕を伸ばして攻撃してくるが、大きく動いて上下に避ければよい。レーザーは途中で切り返さずに同じ方向に動いたままかわそう。



スクラップを集めた後、放っておくとこちらに向かって飛ばしてくる。



腕は大きく動いてかわせ! 先が赤く光ったら伸ばしてくる合図だ。



レーザー攻撃はすべて上または下に少しずつ動いて避けよう。

COLUMN

コンシューマーならではのグラディウスの顔

『グラディウス外伝』はアーケード版にはない『2P同時プレイ』を実現している。これにより1Pプレイではできない戦略をとることも可能になっている。例えばプレイ中にミスをしても『沙羅曼蛇』のようにその場から復活できるため、行き詰まったステージでも先に進みやすくなっている。またオプションは二人で4つまでとなっており、4つ目以上獲得しようとすると別のプレイヤーからオプションを奪うという、仲間同士の駆け引きも楽しめるのである。オプションの共有に関してはシリーズ最新作の『グラディウスV』にも搭載されていたが、オプションを奪い合うシステムはない。グラディウスといえばアーケードの印象が強いが、コンシューマーとして異彩を放つ『外伝』ならではのシステムは新たなグラディウスの遊び方の提案をしている。



PSP版ではこの2P同時プレイ機能は搭載されていないのが残念だ。

※画面はPS版『グラディウス外伝』の写真です。

GRADIUS GAIDEN

STAGE 03 水晶の檻の中へ INTO THE CRYSTAL CAGE

光線が乱舞する水晶と宝石のダンジョン

破壊不能な宝石が多数浮遊する水晶ステージ。レーザー系のショットが乱反射するので標的が絞りにくいが、利用すれば意外なところにも攻撃できる。







※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全部セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① レーザーは壁に当たると反射する! グラビティバレットでは苦戦必至

このステージではレーザーが壁に当たると乱反射して、軌道が大きく変わるのが特徴。ただし、ファルシオンβのグラビティバレットは反射せず、遠くにいる敵が倒しにくくなるのでオートエイミングに必ずチェンジしよう。

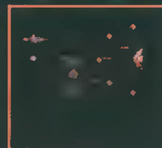

壁に弾道を遮られ、グラビティバレットが十分に機能しない。


オートエイミングを使えば空中や天井にいる敵を楽に攻撃できる。


他のレーザー系の武器を持つ機体は、乱反射を利用して敵を倒そう。

② プリズムメーカーは2度目の出現時に倒せ! 破壊後のフラッシュにも注意

プリズムメーカーが撃つクリスタル弾は破壊不可能なので避けるしかない。また、プリズムメーカーを破壊すると数秒間画面がフラッシュし、クリスタル弾が見えなくなるので、うっかりぶつかってやられないように気をつけよう。

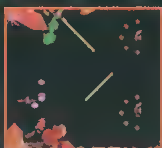

1回目のプリズムメーカーは無視してウォールを先に破壊しよう。


ある程度撃ち込むと変形して攻撃がより激しくなるので注意。

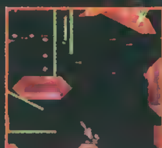

フラッシュ中はクリスタル弾が見えないので元に戻るまで待機。

③ 意外に強力! ビィー59とウォールとの複合攻撃を封じ込めろ

ウォールが盾のような形になっているときは、ビィー59が撃つレーザーを反射させて攻撃を仕掛けてくる。ここは耐久力の低いビィー59を先に破壊して、レーザー攻撃の危険をなくしてからウォールを倒しにいこう。


ウォールの撃つ弾に注意しながら、まずはビィー59を先に倒せ。


ウォールがこの状態のときはダメージを与えられない。

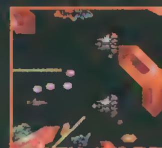

ディー59のレーザーは壁でも反射するので軌道が読みにくい。

④ 通路をふさぐクリスタルと、空中キャラの体当たり攻撃を回避せよ!

小さいクリスタルはショットを数発撃つと軌道が変わり、避けるタイミングがつかみにくくなるのでむやみに撃ち込まないこと。あわてて前方に逃げると、写真の位置に出現する敵の体当たりを受けるハメになるので要注意!


小クリスタルにはなるべくショットを当てずに避けるようにしよう。


クリスタルに手間取るとアレフβの出現にハチ合わせするので危険。


スピナーの体当たりにも注意。後方に下がった位置から攻撃しよう。

STAGE 03 BOSS シャイニングコア



レーザーとバラまき弾の華麗なる使い手

細いレーザー、バラまき弾、大量のバラまき弾、そして太いレーザーと見た目にも鮮やかな攻撃を規則正しく仕掛けてくる。いずれの攻撃も、いかに効率よく最小限の移動量でかわせるかが腕の見せどころだ。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 120SEC

レーザーはコアの正面で、バラまき弾は大きく動いてかわせ!

最初のレーザーは思い切ってすき間に入りボスに撃ち込む。次のバラまき弾は大きく動いてかわし、弾が増えたら今度は中央に戻るように動いてかわそう。さらに太いレーザーがきたときも同様に中央のすき間に入って撃とう。


このすき間に正確に入ればフォースフィールドすら削られない!


最初のバラまき弾は間に入らずに大きく回り込んで避けると安全。


次のバラまき弾はボスの正面のラインに近づきながらかわすとよい。

GRADIUS GAIDEN

STAGE 04 沈黙の遺跡 RUINS OF SILENCE

神秘の遺跡群と邂逅するモアイステージ

シリーズでおなじみのモアイステージ。本作は目からレーザーを放つモアイも登場。序盤最大の難所でもある。

1

❶ モアイ地帯前半はマザーモアイ対策がポイント

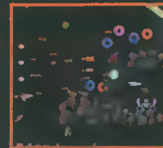
序盤の前衛地帯に出現するマザーExから3機ずつ発射されるチルドExは大きいうえに破壊不可能なので連続で出されるといやらしい。出現即破壊が鉄則だ。モアイ地帯に入ったらプチモアイを吐いてくるマザーモアイを真っ先に倒そう。放っておくと自機の背後からもプチモアイを出してくるので危険だ。

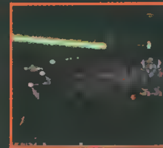

モアイはこれまでのシリーズと同様に口が唯一の弱点。開いた瞬間に集中攻撃しよう!


プチモアイが背後に回るとかなり危険。プチモアイは必ず全滅させること。

❷ 戦慄のレーザー攻撃がプレイヤーを襲う! 恐怖のレーザーモアイが登場

レーザーモアイ地帯はこのステージ最大の難関。ここは画面を縦にスクロールさせず、つねに後方に下がった位置で戦うとよい。また、破壊した後でも目が光っていた場合はレーザーを撃ってくるのでくれぐれも忘れないように。


モアイの目が光ったら、必ず距離をおいてレーザーをかわそう。


破壊したモアイからもレーザーが飛んでくる。絶対に近づくな!

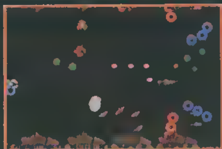

縦にスクロールさせると背後からレーザーを撃たれる場合がある。

2

※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

3 モアイピラーを全滅させる必要なし。弾避け優先で戦おう!

回転しながら大量のイオンリングを吐いてくるモアイピラー。全滅させるのは難しいので、苦しくなったら少しずつ下に動いて縦にスクロールさせてかわしていこう。このモアイはショットよりもミサイルを多く当てるのが早く倒すコツだ。また、ジェイドナイトの場合はラウンドレーザーで戦うのがおすすめだ。



モアイピラーと複合攻撃を仕掛けてくる空中物も手強い。背後から撃つ弾にも要注意。



モアイがズラリと並んだこの場所が難関。後方に下がった位置から少しずつ前に動いていこう。

4 モアイの破片をバラまく暴れん坊、メタルサーペントが出現!

メタルサーペントが破壊したモアイの破片に触れるとミスになるので落ち着いて避けよう。頭部が弱点になっているが、耐久力が高いので無理して倒さなくてもよい。倒せばカプセルを5個回収できるが、自爆でも3個出す。



このタイミングで背後から現れるジャンパーに当たらないよう注意。

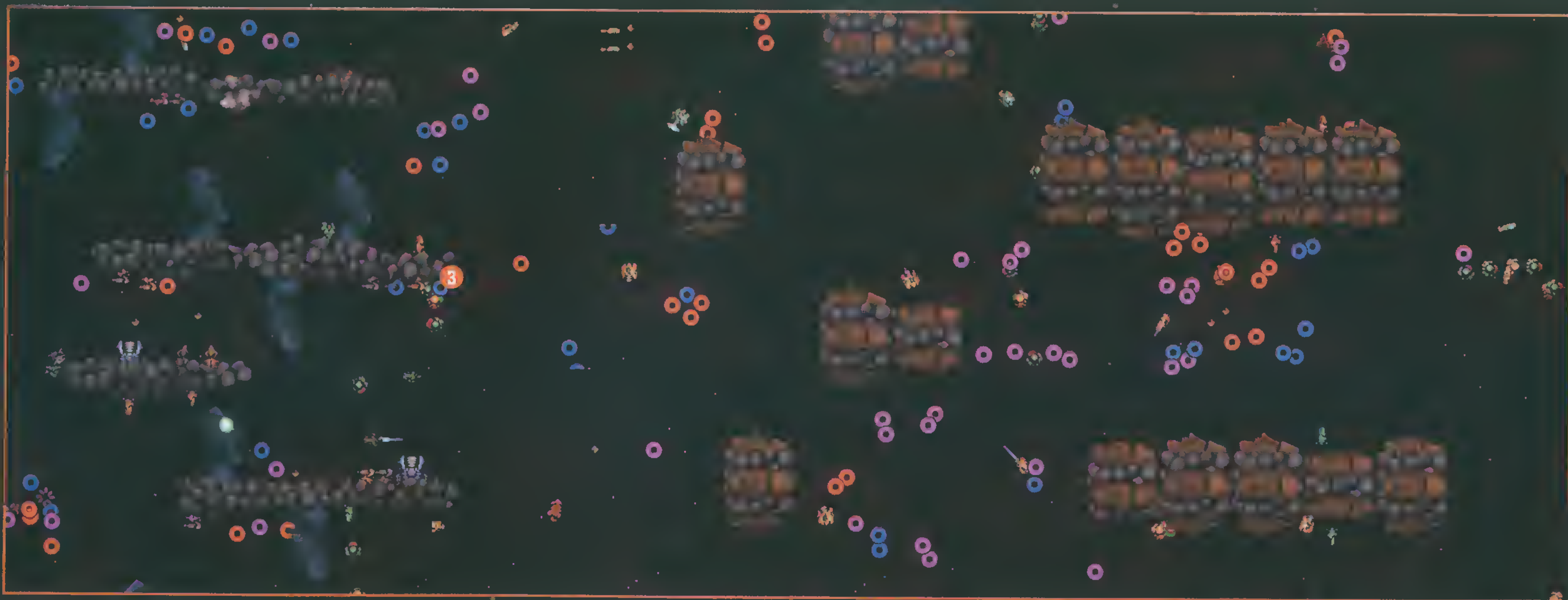


ここが一番の難関。狭いすき間を見切って破片を避けよう。



ここまで粘ると自爆する。ただし、パワーカプセルは3つになる。

STAGE 04 沈黙の遺跡 RUINS OF SILENCE



COLUMN

シリーズの"お約束"を覆すシステム

外伝ならではのシステムとして一際目を引くゲージエディットシステム。あらゆるグラディウスシリーズにおいてこのパワーゲージを自分なりにカスタマイズする機能を搭載したタイトルはこの『外伝』以外には存在しない。グラディウスをプレイしてゲージの並び替えを自在にできたらもっとプレイの幅が広がるのにというユーザーの思いを形にしたシステムである反面、活用すればゲームバランスを大幅に崩しかねないシステムでもある。例えばバリアを一番最初にすればほぼ常にバリアがある状態になり、クリアも楽になるだろう。逆にスピードアップを一番最後にすれば復活後のプレイが困難になり、通常の復活パターンも当てはまらなくなる。ある意味、諸刃の剣ともいえるのゲージエディットはプレイヤー自身が調節できる夢のようなシステムと言っても過言ではない。古くからのプレイヤーほどあまり使用しないシステムではあるが、既存のシステムにこだわらない『外伝』ゆえのシステムとしてプレイしてみるのもいいかもしれない。



※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 04 BOSS モアイディメンション



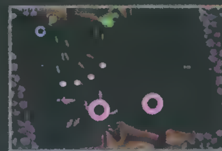
前半ステージ最強の刺客、ここに見参!!

2体のモアイが回転しながら、巨大なイオンリング（撃っていくと最大12個に分裂）を吐き、静止後に破壊できない誘導リングを吐く攻撃を交互に繰り返す。地味な攻撃だが、逃げ場が少なく、かなり難しい。

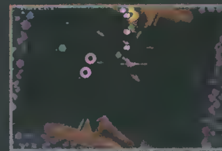
ポイント 10,000PTS　自爆時間 130SEC

オートエイミングで活路を見出し、難関を突破せよ!

ファルシオンβの場合はグラビティバレットよりもオートエイミングで戦うのがオススメ。ここでは1発の威力よりも連射効率のよい武器のほうが、イオンリングを素早く消すことができるのでずっと楽に戦える。初めは無理してボス本体を狙わずに、イオンリングを一掃することを優先しよう!



どちらか片方のモアイの手前に接近しながら、オートエイミングでイオンリングを消そう。



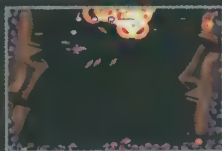
自機の後方に残ったイオンリングはオプションを伸ばして撃ち込んでいこう。

破壊できない誘導イオンリングは引き付けてかわそう

モアイが静止すると今度は赤い誘導イオンリングを吐いてくる。写真のようにモアイの鼻先で待ち、少しずつ引き付けながら時計回りに動いてかわそう。引き付けが足りないと反対側のモアイが吐いたイオンリングを避けきれなくなり、逆に遅れると目の前のイオンリングにぶつかってしまうのでかなりシビアだ。



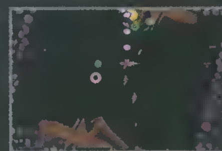
この場合、まず右側のモアイの鼻先で待つ。無論、この間もショットでダメージを与えていこう。



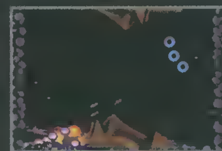
手前のイオンリングを引き付けながら時計回りに動いて左上へ。モアイに触れないように注意。

回転方向が変わっても基本は同じ。あとは忍耐力で勝負!

誘導イオンリングを2回吐いた後、モアイの回転が逆になる。ここでまた2回吐き終わると回転の向きが元に戻り、今度は回転する角度が増える（半回転だったのが3/4回転になり、静止するとモアイは上下の位置にくる）。だがいずれのパターンになっても基本の避け方は同じなので、あせる必要はない。



向きが変わってもイオンリングを最優先に撃っていくことに変わりはない。



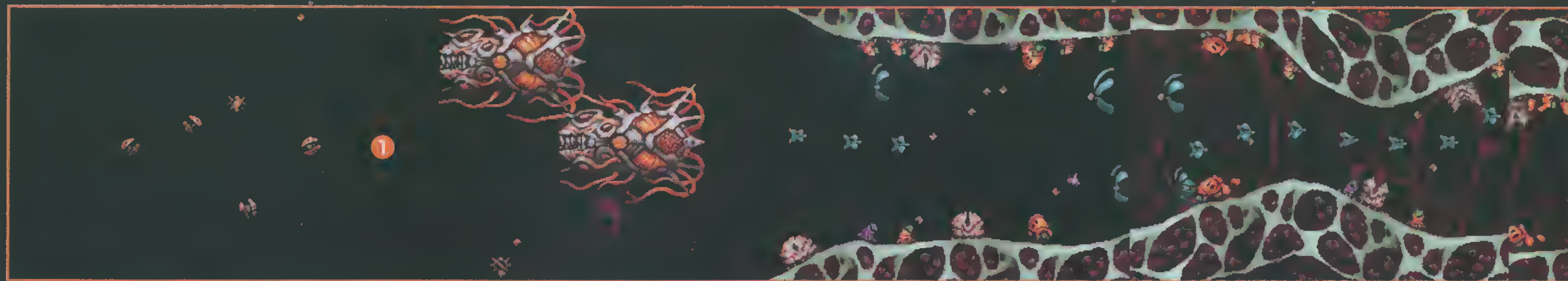
モアイが上下に静止したときは左下で待って誘導リングを避けるとよい。

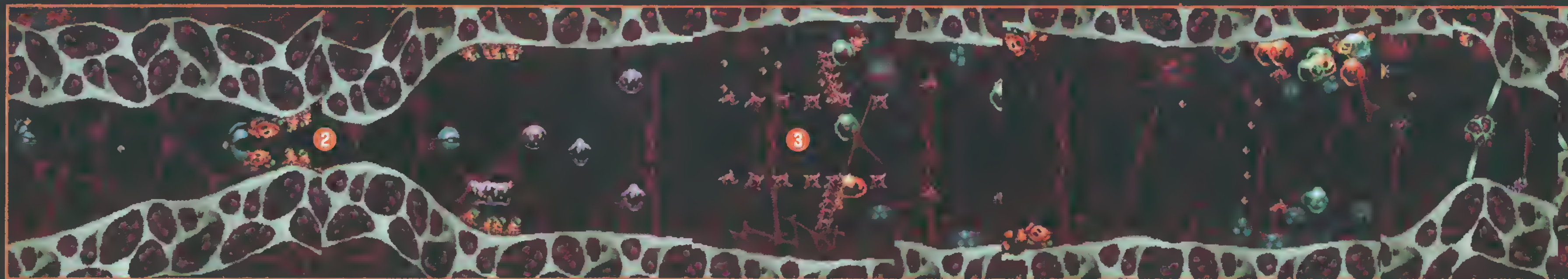
GRADIUS GAIDEN

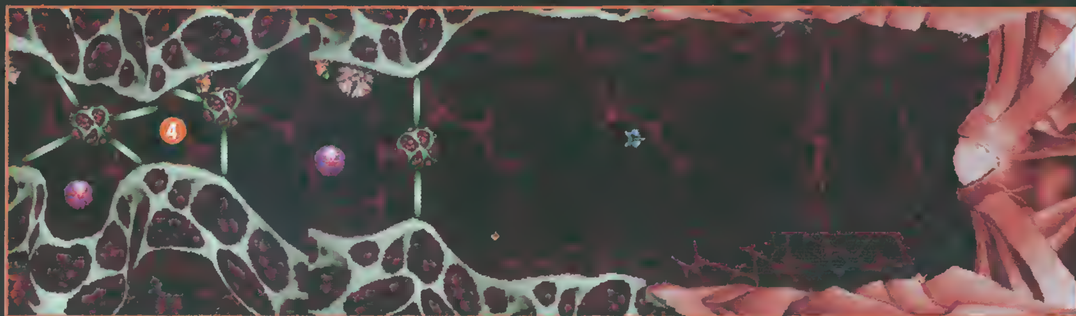
STAGE 05 有機の要塞 ORGANIC FORTRESS

生物の鼓動波打つ細胞ステージ

上下の壁が息づくように波打つ生物ステージ。パワーカプセルを食べるアメーバや地形を操る肉球など個性的な敵も多い。







※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

① パワーカプセルを食べてしまう敵が出現！

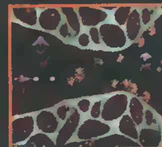
序盤に出現する大型艦のガウは、見た目ほど耐久力はないので意外と簡単に倒せる。レーザーは破壊できないが青い弾は自機のショットで消すことが可能だ。通路の入り口あたりで出現するアメーバは、画面内にカプセルが出現すると急に向きを変え、なんとカプセルを食べたまま逃げ去ってしまうので注意。

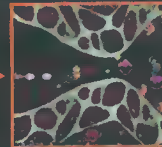

オールドファンには懐かしいガウの再来。出現直後に破壊すればまったく問題はない。

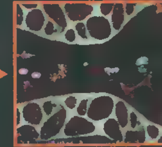

このアメーバはまさに「カプセル泥棒」と呼ぶにふさわしい。見つけたらすぐに撃破しよう。

② アメーバの性質を逆に利用して難関を突破せよ

ステージ中盤のディールが密集した細い通路は、あわてて飛び込まずにまず紫のアメーバの出現を待とう。アメーバは周辺にたまったカプセルを食べると勝手にいなくなるので、これを逆用して抜けると安全だ。


パワーカプセルが出現しても取りに行かず、後方でじっと待機する。

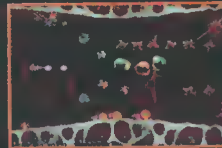

アメーバがカプセルを持ち去り、そのまま画面外へ消えてしまう。


アメーバさえいなくなれば、細い通路でも余裕で通れる!

③ 複数の敵が次から次へと襲来。撃ち負けないようにしよう！

細い通路を無事に抜けたら後ろに下がり、ベレス編隊をはじめとする周囲の敵を一掃する。この後、背後からベルテンが2体出現するのでぶつからないように注意しよう。また、ベルテンを倒すと壊せない分裂弾を撃ち返してくるのも忘れずに。この辺りに出現するアメーバはカプセルを食べないことも覚えておこう。

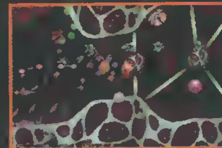

背後から出現するベルテンを見落とすと思わぬミスにつながる。分裂弾も気をつけよう。


このあたりは処理落ちで敵弾のスピードが遅くなる。落ち着いてかわしていこう!

④ 終盤はミートがふさいだ通路をショット連射で切り開け!

ミートは耐久力がかなり高いので、本体ではなく管を先に破壊したほうが簡単。ガウスは破壊すると6発のガウセスを撃ち返すので、かわすのが苦しいときは無理に倒さなくても構わない。それよりも上の壁に張り付いた2基のダグマーナは最優先に破壊しよう。フィルスを出されてしまうと非常に危険だ。


ミートは管を優先して破壊する。ガウスはフル装備時以外は狙わないほうが無難だ。


ダグマーナからフィルスが出現するといきなり大ピンチに。放置すると危険になる。

STAGE 05 BOSS マッドスキン



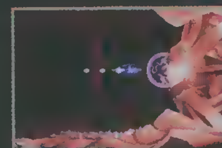
壁を反射するボールの動きが読みづらい

本体からはレーザーと壁を反射するボールを交互に発射する。困ったことに、ここでは上下の壁が不規則に動くため、レーザーを避ける位置やボールの跳ね返る角度が非常に読みにくく苦労する。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 125SEC

開始直後に先制攻撃を仕掛けよう

このボスは立ち上がりにどれだけ撃ち込めるかで以後の戦いが左右される。一番最初に目が開く直前に思い切って接近し、可能な限り撃ち込んでおこう。この後出現するボールは避けにくいし、また画面の隅にいきなりディールが出現して弾を撃ってきたりするので長期戦はなるべく避けておきたい。


開始直後にできるだけボスに近づいてガンガン撃ち込もう。後でぐっと楽になる。


この直後にレーザーを撃ってくるので、目が光ったらすぐに下がってかわすこと。

GRADIUS GAIDEN

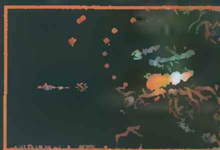
STAGE 06 緑の地獄 GREEN INFERNO

変幻自在の地形を作る植物ステージ

絡み合うツタや緑がまぶしい植物ステージ。シリーズでもおなじみのモチーフだが、ボスは3段階まで変身する強敵だ。

① トゥイスターは破壊してもスペースが空かない!

空中戦が終わった後、最初の地形にからみついている、ヘビのような形をしたトゥイスターは赤いコアの部分が弱点だ。ここを数発撃てば倒すことができるが、その後も通路はふさがれたままで通ることはできないことを必ず覚えておこう。



トゥイスターを倒しても地形はそのまま残ってしまう。ただし、得点は1000点と高い。

② 行く手を阻むさまざまな障害物の特徴を把握しよう!

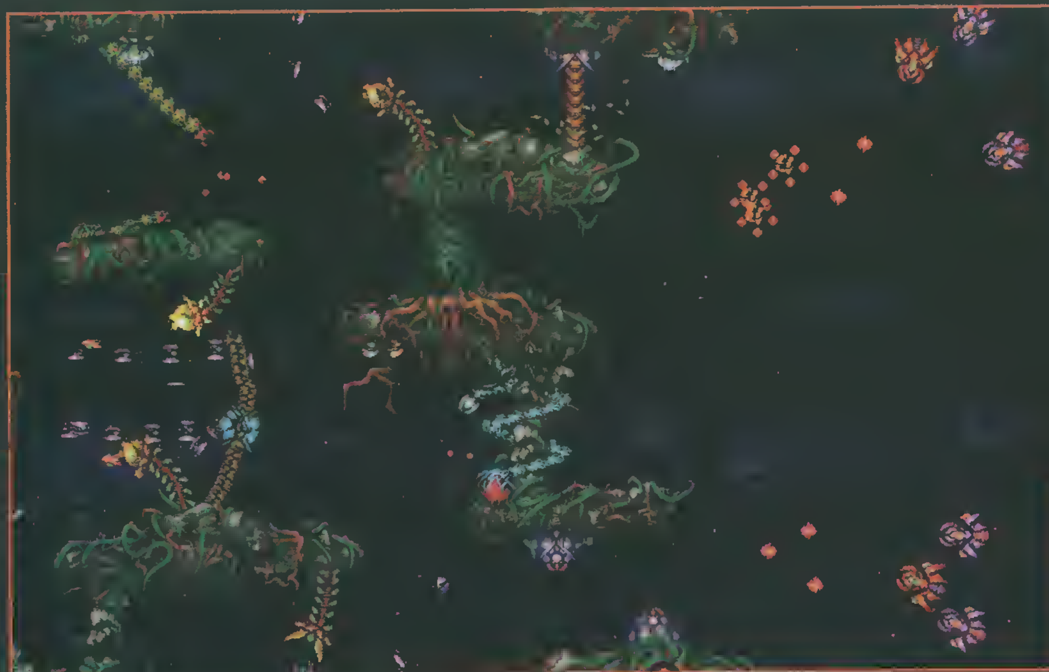
このステージではあちこちに登場する障害物対策が最大のポイントだ。まずセパレーターはショットを撃つと2本に分裂してそれぞれが自機に向かって伸びてくるので、この間を通り抜けてかわそう。水色のベンダーはショットを撃ち込むたびに左右に大きくしなる。あまり撃ち込みすぎるとスピードが速くなって抜けにくくなるので、直前までなるべくショットを当てないようにしよう。ペタリアは先端の花のような部分が開いたときに数発撃ち込めば破壊できる。なお、ペタリアから出てくるワスプは弾を一切撃たない。



セパレーターは中央へ撃ち込んで切断する。耐久力があるので復活時は避けたほうがいい。



ベンダーのしなる幅が大きくなると動きが読みづらい。ショットを当てすぎないように。





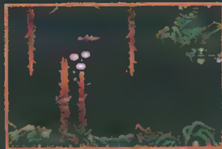
※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

③ 恐怖の「根っこ攻撃」が炸裂! キーマの放つ種には要注意!

複雑な地形が後方に消えたころ、不思議な形をしたキーマが出現する。すぐに倒してしまえば特に問題はないのだが、種のような弾を撃たれると一大事! 弾が地面に触れると、いきなり根を突き出して通路をふさいでしまうのだ。しかもこの根は破壊不可能なので、絶対に種を出される前に倒すことが重要だ。



接近してもまったく怖くはない。キーマが見えたら至近距離から撃ち込んで倒そう!



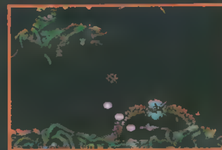
弾が地面に触れると根を突き出す。逃げ場を一瞬にして奪われる恐怖の攻撃。

④ ウォーカーをうまくやり過ごしてボス戦に備えよう!

終盤戦はU字型のユニークな形をしたウォーカー対策がポイント。フル装備であれば弱点の中央のパーツに向けてどんどん撃ち込めば破壊できるが、装備が不十分なときは無理に倒さずにかわしてしまうのも有効だ。写真のようにウォーカーのスペースに入り込んでから前に抜ければ、体当たりを一切受けずにすむ。

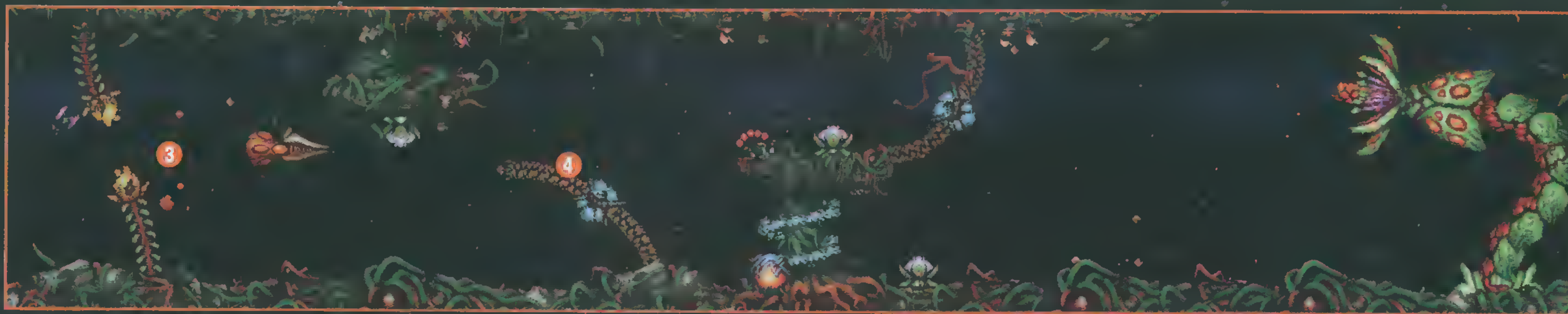


中央のパーツを撃てば倒せるが耐久力は高い。なお、ルートは一番下側がおすすめだ。



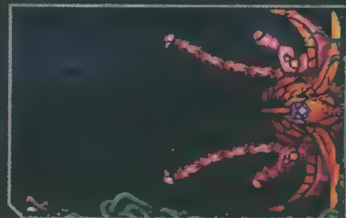
撃ち込み切れないときはこのように下のスペースに入って避けてしまうとよい。

STAGE 06 緑の地獄 GREEN INFERNO



※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 06 BOSS スティンガーキッド&ハンターファング&ギガスローズ



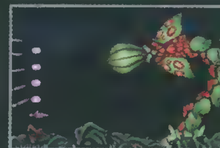
3形態に変化する植物地獄の真の親玉

第1形態はおしべをバラまいて攻撃するスティンガーキッド、第2形態は牙のついた茎を伸ばしてくるハンターファング、そして強烈な吸引攻撃で自機の自由を奪う第3形態がギガスローズだ。

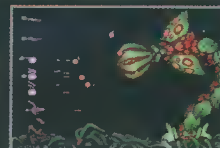
ポイント 各10,000PTS　自爆時間 220SEC

スティンガーキッドはおしべを大きく避けて対処しよう

第1形態は5発ずつ（ランクが低い場合は3発）撃ってくるおしべのかわし方が問題。狭いすき間に入って避けるのはかなり難しいので、撃つ瞬間に大きく動いて避けたほうが安全だ。おしべの後の赤い誘導弾が飛んできたら、今度は誘導弾を少しずつ引き付けながらゆっくり動いてかわすとよい。



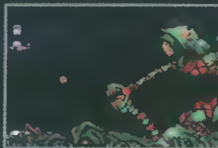
おしべの間には無理に入らず、大きく動いてかわすのがセオリーだ。



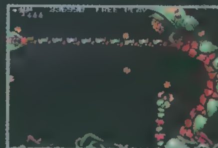
誘導弾は少しずつ上または下に動いて避ける。以下、この繰り返しだ。

ハンターファングは牙攻撃の安全地帯に入れば楽勝だ!

第2形態は自機に向かってくる牙ではなく、上部の複眼が弱点。牙のついた茎がつねに動いているので、普通に戦っていると少々撃ち込みにくいのが難点だ。しかし、実はこの牙は一番上のラインが安全地帯になっている。装備さえ整っていれば、これを利用することであっという間に倒すことができる。



画面左下のほうに少し下がって、牙のついた茎を誘導する。なお、小さい弾は破壊可能。



一番上のラインにいれば牙の攻撃も当たらない。これさえわかれば楽勝だ。

ギガスローズは覚悟を決めて懐に飛び込めば秒殺も可能

最終形態は吸引攻撃で自機をコアに向かって引き込もうとするのが特徴。このとき同時にトゲのような弾をバラまいてくるので、これを避けるのは普段よりもかなり難しくなっている。腕に自信のある人は、写真のようにしてボスの目の前にわざと吸引されて接近し、一気に撃ち込んで倒してしまおう。



吸引力を計算して、左に少しずつ動いて微調整しながら弾の間のスペースに入ろう。



自信があればこの後ボスの目の前に飛び込み、一気に撃ち込んでケリをつけよう。

C O L U M N

GRADIUS外伝 SOUND

自由な発想とステージに合致した外伝クオリティ

家庭用移植版やオリジナルの続編もグラディウス史の重要な一部である。表現力の差から変更点が多く見られたファミコン版『Ⅱ』や、オリジナルステージを追加したPCエンジン版『Ⅰ』、携帯機ながら演出面を強化したゲームボーイ版『ネメシスⅡ』など、印象深い作品が多く存在する。中でもMSXで発売されたタイトルは、音楽面の完成度の高さやストーリーのインパクトで人気を博した「もう1つのグラディウスの流れ」と言える(このオリジナルストーリーは後に『グラディウスV』へと繋がってゆく)。プレイステーションで発売された『外伝』も、家庭用ならではの自由で新鮮な発想が盛り込まれた傑作。音楽面では「CDメディアで供給された音がオリジナル」となった初めてのグラディウスである点に注目すると興味深く聴けるだろう。過去作のボスの残骸が置かれたステージ2では意図的に12ビートを使って「グラディウスらしさ」を表現、モアイ面や植物面ではアンビエント寄りの雰囲気重視のサウンドを響かせるなど、視覚的演出に沿った音作りが徹底された構成を伺える。さらに最終面の"SPEED"～"INSIDE MISSION"～"BIG DUCKER"の流れはハードロックやテクノといった、それまでの音源チップオンリーで展開されたシリーズとは一線を画すサウンドが味わえるはずだ。また、家庭用であるにもかかわらず"NAME ENTRY"が用意されており、最初に聴いた空中戦BGM "SKY#1"のアレンジである点も面白い仕掛けだ。なお、本作を担当した三浦憲和氏の躍動感ある音作りは、『ウイニングイレブン』シリーズや『武戯』などでも聴くことが可能だ。興味があればチェックしてみるのも良いだろう。

ゲーム内名前	曲名
OP_NAL1_BGM	PROLOGUE (VOICE1)
OP_NAL2_BGM	PROLOGUE (VOICE2)
SELECT_BGM	SELECT
GAMEOVER_BGM	GAME OVER
NAME_BGM	NAME ENTRY
SKY_BGM	SKY #1
SKY2_BGM	SKY #2
BOSS_BGM	BOSS
YUKI_BGM	SNOWFIELD
HAKABA_BGM	CEMETERY
HOUSEKI_BGM	CRYSTAL
MOAI_BGM	MOAI

ゲーム内名前	曲名
TAINAI_BGM	INTERNAL
SYOKUBUTU_BGM	FOREST
BLACK_BGM	BLACK HOLE
ST8SKY_BGM	ZAB-RUSH
B_RUSH1_BGM	BOSS-RUSH #1
B_RUSH2_BGM	BOSS-RUSH #2
KOUSOKU_BGM	SPEED
YOUSAI1_BGM	INSIDE MISSION
YOUSAI2_BGM	BIG DUCKER
LS_BOSS2_BGM	LAST BOSS
LS_BOSS_BGM	LAST BOSS (VOICE)
ENDING_BGM	ENDING

SOUND DIRECTION & PROGRAM／あきろびと MUSIC COMPOSE／Norlaa三浦 SOUND EDIT／Y. MAT

音声	対訳
VIC VIPER	ビックバイパー
LORD BRITISH	ロードブリティッシュ
JADE KNIGHT	ジェイドナイト
FALCHION β	ファルシオンβ
SPEED UP	スピードアップ
MISSILE	ミサイル
2-WAY MISSILE	2ウェイミサイル
SPREAD BOMB	スプレッドボム
ROLLING MISSILE	ローリングミサイル
DOUBLE	ダブル
RIPPLE LASER	リップルレーザー
ROUND LASER	ラウンドレーザー
AUTO AIMING	オートエイミング
LASER	レーザー
DISRUPTOR	ディスラプター
PULSE LASER	パルスレーザー
GRAVITY BULLET	グラビティーバレット
OPTION	オプション
SHIELD	シールド
FORCE FIELD	フォースフィールド
GUARD	ガード
LIMIT	リミット
Level 2	レベル2
Power Up	パワーアップ
Select your fighter.	自機を選択しろ
We need your skill.	おまえの力を貸してくれ
You are the last hope.	全ては君の腕に掛かっている
You cannot fail this mission.	失敗は許されないぞ
Crush all of them !	一機も逃すな(皆殺しだ)
Save your planet.	故郷を救え
Be on your guard !	油断するな
Here they come !	お出迎えだ
Select the route.	ルートを選択せよ
Alert !	警告！
Gravity bend behind you !	後方に重力異常を確認
UFO coming !	未確認飛行物体接近中
Confirmed huge life force on the radar !	レーダーに巨大な生命反応あり
Danger !	危険です
Black hole vanished.	ブラックホール消滅
Drive system switched to normal mode.	推進システム通常モードへ移行

シリーズ屈指の音声量を誇る『グラディウス外伝』。様々な状況で音声が入るので意識しながら聞くと面白い。また男性と女性の声が選択できるのも特徴。

音声	対訳
Destroy the core !	コアを破壊せよ
Watch out !	気をつけろ
Watch your back !	後ろに気をつけろ
Attack from behind !	後ろに回り込め
Shoot the center.	中心を撃て
Crush it's head.	頭を叩き潰せ
Shoot it's eyes !	目を狙え
Enemy at 3 o'clock !	敵確認 3時方向
Enemy at 6 o'clock !	敵確認 6時方向
Enemy at 9 o'clock !	敵確認 9時方向
Enemy at 12 o'clock !	敵確認 12時方向
Destroy all of them !	一つ残らず破壊せよ
You die here.	おまえはここで死ぬのだ
You think you can beat me with that? Loser !	そんな機体(玩具)で何ができる
How did you come this far ?	良くぞここまでたどり着けたな
I hope you can entertain me !!	楽しませてもらうぞ
Don't think you've won. I'll be back.	これで勝ったと思うなよ
No way !	無駄だ！
That doesn't hurt !	効かぬわ！
Good Job !	いい仕事ぶりだ
We appreciate your effort.	ありがとう
You are a new legend.	伝説はまた一つ創られた
Hey,you're good !	なかなかやるな
You 're the man !	おまえは救世主だ
You saved our planet.	これでわれわれの星は救われた
Mission completed.	任務完了
You need more training.	練習が必要だな
Try again.	もう一度やってみな
Poor boy.	かわいそうに
You lose.	きみの負けだ
It is cold in space...	こんな所で死ぬなんてね
Give up already ?	もう終わりか
Get outta here.Forget about it.	あきらめな
GAME OVER	ゲームオーバー
Booting the system.	システムを起動します
Save the battle data.	戦闘データを記録します
Data saved successfully.	正常に終了しました
Error.	異常が発生しました
Data is damaged.	データが破壊されています
OK !	OK!

※ゲーム中に使用していない音声も含みます。

STAGE 07 事象の地平の上で ON THE EVENT HORIZON

あとには引けない恐怖のブラックホールステージ

ステージの後方から巨大なブラックホールが迫り来る火山ステージ。地形が吸い込まれ崩れ落ちていくさまは圧巻だ。





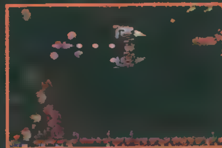


※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 敵の弾は下がって避けると危険。後方から出現するチェイサーにも注意!

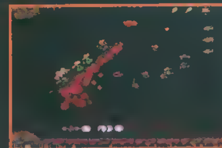
このステージはブラックホールの引力により、画面左側へと敵や障害物が吸い込まれていくのが特徴。そのため、後方に下がっていると敵や敵弾が加速した状態で突っ込んでくるのでたいへん危険だ。また、後方から出現するチェイサー2機との衝突を避けるためにも、少し前に出た位置で戦うのがベストだ。

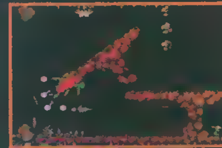

下がったまま戦うのは危険。後方のスペースをある程度空けた状態で戦うのが安全だ。


チェイサーは正面から倒そう。後ろのパーツは放っておくと画面外に消えるので無視していい。

❷ 崩れ落ちる障害物は、根元から破壊して一気に片付けろ!

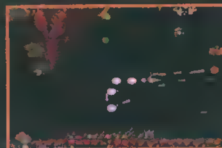
T字型の岩は、数発撃ち込むと崩れ落ちてブラックホールの引力によって吸い込まれていく。この岩を一番根元から壊すと、岩にくっついたドグムδやディー15などもいっしょに吸い込まれるので、これを利用すると攻略がぐっと楽になる。敵を1機ずつ順番に倒そう、などと考えると逆に難しくなってしまう。

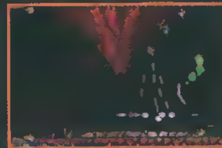

岩の根元を壊せば丸ごと吸い込まれていく。逃げ場も広くなるので、まさに一石二鳥。


別の場所を壊すと破片が飛び散るのでかえって面倒。なお、破片は破壊することが可能だ。

❸ 困ったときのブラックホール頼み! ピンチになったら逃げるが勝ちだ

ドグムδから出現するガッシュγは連続して弾を撃ってくるのでかなり手強い。また、大きな山の裏側にいるビィー53は上方向に撃てる武器を持っていないとかなり倒すのが難しい。こういうところは無理に敵を倒そうとせず、ブラックホールに吸い込まれるのを待とう。敵の弾は少しずつ右方向に避けていくとよい。

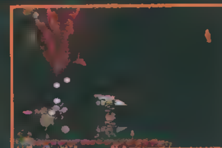

ガッシュγ編隊は無理に正面に回り込まず、少しずつ前方へと逃げながら攻撃したほうが安全。


山の裏側にいるビィー53は倒しにくい。ブラックホールに吸い込まれるまで弾を避けて辛抱だ。

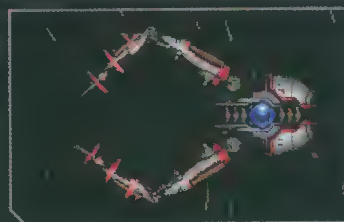
❹ 終盤の狭い地形のところで、またもやチェイサーが邪魔をする!

終盤戦はときどき飛んでくる小さな岩とチェイサーの対処法がポイント。岩はスピードが速く、またショット1発で破壊することができないので、自機めがけて飛んできた場合は必ず避けておこう。チェイサーは一番最後の山が突き出た場所に出現するので、これを目印にしてタイミングを覚えれば楽だ。


自機の近くに岩が飛んできたら避けたほうが無難。無理する必要はまったくない。


この逃げ場が狭いところでチェイサーが出現。オプションを重ねて攻撃するとよい。

STAGE 07 BOSS クラーケン



長い腕を交差して撃つレーザーが強力!

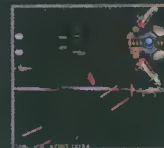
上腕部にある砲門からは短いレーザーを、先端からはやや太めのレーザーを撃ってくる。後者は自機を正確に狙う場合とそうでない場合とがある。粘っていると大きな岩をつかんで投げつけてくることもある。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 145SEC

自機を狙って撃つ高速レーザーの避け方をマスターせよ!

腕の先から撃ってくるレーザーは、1回目が正面、2回目は腕を交差させた軌道上に必ずくるのでこのラインに入らなければ大丈夫。ただし、次の3回目は自機を狙って撃つので、アームに位置を察知されたらすぐに逃げよう。


最初の2回のレーザー攻撃は腕の方向を見切れば楽にかわせる。


最大の難関。腕が自機の位置を察知した瞬間に下がってかわす。


巨大な岩を投げてくることもある。ショットで破壊可能だ。

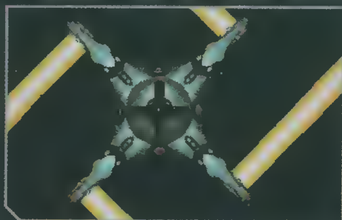
GRADIUS GAIDEN

STAGE 08 恐るべき守護者たち FORMIDABLE GUARDIANS

すべてが「外伝」オリジナルのボスラッシュ！

レーザーテトランからネオビッグコアまで、オリジナルボスが目白押しのボスラッシュ。激しくも美しい攻撃をかいくぐれ！

STAGE 08 BOSS レーザーテトラン



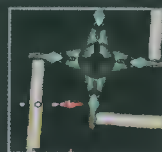
新テトランはレーザーを振り回す!

腕が動かなくなったと思ったら、今回のテトランはレーザーを撃ちながら回転する性能を搭載している。さらには回転せずに逃げ場をふさいだり、誘導弾を撃って攻撃するという新たなパターンも追加されている。

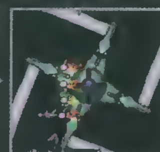
ポイント 10,000PTS　自爆時間 145SEC

回転しながらレーザーを避けて本体に撃ち込め!

レーザーを撃ってきたら時計回りに動く。このときにボス本体の近くで動くと、オプションがちょうどコアに重なるので撃ち込みやすくなる。次にレーザーを2本撃ってきたら、この間に入り続けて撃ってくる誘導弾を避けよう。



まずはこの位置で待ち、レーザーのこないスペースに入ろう。

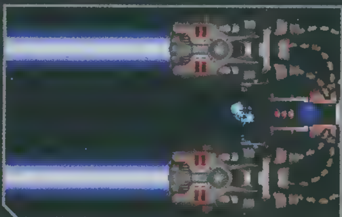


ボスの回転に合わせてゆっくり動き、オプションを重ねて撃ち込む。



2本のレーザーを撃つ瞬間に中に入り、誘導弾を引き付けてかわせ。

STAGE 08 BOSS デスダブル



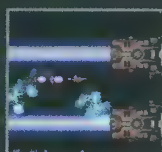
デス2機が一度に登場する！

『グラディウスII』に登場したデスが2機登場し、さらにパラサイトコアと合体した新兵器。デスが放つ極太レーザーと、パラサイトコアが放つ誘導弾とのコンビネーションで逃げ場の狭い戦いを強いられる。

ポイント 各5,000PTS　自爆時間 160SEC

パラサイトコアを必ず先に破壊しよう! さもないとパニックに

パラサイトコアは必ず先に倒すこと。もし先にデスを2機破壊すると、レーザーを乱れ撃つ凶悪な形態に変化してしまうからだ。また誘導弾は大きいので一見厳しそうだが、写真のようにして避けるだけなのでそれほど難しくはない。



誘導弾は後方で少し引き付けてからコアの手前まで動いてかわそう。



デスだけになると以前とほぼ同じレーザー&誘導弾攻撃に変化する。



デスを先に倒すと厳しい。この形態にするのは避けたほうが無難だ。

STAGE 08 BOSS トリプルコア



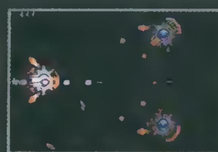
トライアングルフォーメーションは必見!

3機のコアが多彩な攻撃を繰り出してくる。残りが2機または1機になると攻撃パターンがさらに変化するので、なるべく均等にダメージを与えていき、3つ同時に破壊するようにしたい。

ポイント 各5,000PTS　自爆時間 120SEC

渾然一体のコアの動きを把握しよう

開始直後は中央のラインを左にまっすぐ突っ込んでくるコアを集中攻撃しよう。このとき、自機は左端の中央にいれば体当たりされないことも覚えておこう。ただし、フォースフィールドは削られる。この体当たりをやり過ごしたら、直後に撃ってくる通常弾と緑色の弾を大きく動いて慎重にかわしていこう。



左端に自機を固定して集中攻撃。これだけでもこの後の展開がかなり楽になる。



緑色の弾は破壊不可能。この大きさがありながら破壊不可能なのでとにかく動いてかわす。

三位一体のコンビネーションの前に大ピンチ!

そしてコアが三角形に隊形を組むとお互いをレーザーで結び、そのまま回転をしながら緑色の弾を撃ってくる。このとき、レーザーの外にいるとすぐに避けきれない状況になるので、中へ入って行かないとかわすことができない。中央に入ってからは、時計回りに少しずつ動きながら弾を避けていこう。

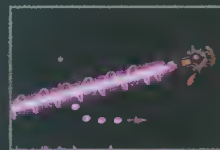

まずは落ち着いてレーザーで囲まれた中央の空間に飛び込んでいこう。


少しずつ時計回りに動いて弾を避ける。コアのいない画面左端を背にするのがコツだ。

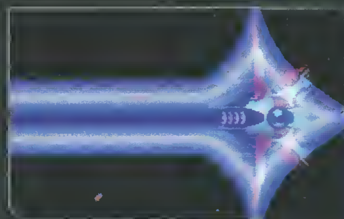
2体になってもコンビ技は健在。1体になると太いレーザーを放つ!

コアが残り2機になると違ったフォーメーションになる。今度は交互に1機ずつ、画面の四隅を回るようにして攻撃をしてくる。ここでは軸になって動かずにいるコアの対角線上に向かって避けるのが正解。そして残り1機になったら、あとは自機に向かって撃つレーザーを避けて反撃していけばよい。


2機のフォーメーションは、動かないコアの対角に逃げていけばよい。


1機になったらコアの周囲を動き回ってレーザーをかわし、すかさず反撃しよう!

STAGE 08 BOSS デルタトライ



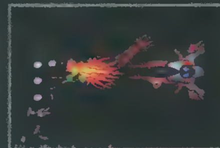
敵として再登場の『トライゴン』機体!

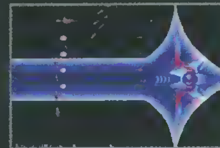
コナミのシューティングゲーム『トライゴン』を思わせるようなボス。同タイトルで登場した必殺の武器、ドラゴンレーザーなどの豪快な攻撃を仕掛けてくる。読みづらい動きには十分気をつけたい。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 130SEC

正攻法には正攻法で真っ向勝負だ!

最初の機雷攻撃はボスの正面からどんどん撃って破壊していれば問題ない。次のドラゴンレーザーは自機を背後から追尾するので頭部を狙って必ず破壊しよう。次のレーザー2連射攻撃は大きく動いてかわし、そして巨大なライトニングソードを発射したらボスの真上または真下に回り込みながら撃ち込んでいこう。


懐かしのドラゴンレーザーは、頭部に数発撃ち込めば破壊することができる。


ライトニングソードは最小限の動きでかわし、オプションをボスのラインに残して反撃せよ!

STAGE 08 BOSS ジャグラーコア



2体の円盤を巧みに操る変則戦法の使い手

中央のコアから撃つレーザーと誘導弾に加え、2体の円盤から撃ってくるレーザーとの複合攻撃が特徴。いずれの攻撃もそれぞれまったく異なるタイミングで撃ってくるので避けるタイミングが意外にとりにくい。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 125SEC

敵の円盤に隠れるようにして本体に撃ち込んでいこう!

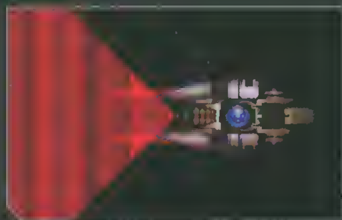
コアの前面を覆うカバーを壊すとボスが撃つレーザーの形状が変化する。ボス本体はなるべくオプションのショットで撃ち、自機は円盤の陰に隠れるようにしているとよい。この円盤は自機のショットをブロックしてしまうが、同時にボス本体が撃つレーザーや誘導弾も消してくれるので逆に利用するといい。


円盤のレーザーの軌道は、射出口の向きで正面か斜め方向かを見分けることができる。


円盤が前進してきたら、自機のラインをどちらかの円盤に合わせて戦うと楽だ。

STAGE 08 恐るべき守護者たち FORMIDABLE GUARDIANS

STAGE 08 BOSS ネオビッグコア



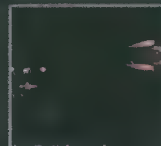
攻撃範囲がさらに広がり、より身軽に！

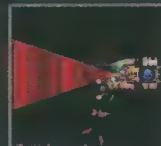
歴代のビッグコアとは一線を画す機動力に長けた性能を持つ。4方向へのレーザー、ワイドレーザー、スプレッドボム、4方向レーザー、（ボスが前進&後退をした後）スプレッドボムの順番に攻撃してくる。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 130SEC

効率よく攻撃ができるように、ボスの近くでつねに戦え！

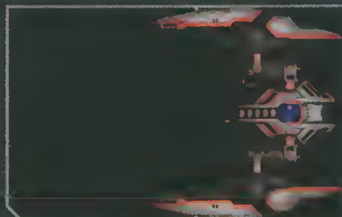
最初の4方向レーザーは間のスペースに入ってかわし、なるべくボスから離れないようにして撃ち込んでいこう。ワイドレーザーとスプレッドボムの攻撃中は、オプションをコアのラインにできるだけ残した状態で避けるとよい。


落ち着いて間のスペースに入ろう。見た目ほど難しくはない。


オプションをコアのラインに残したままワイドレーザーをかわそう。


攻撃範囲が広いスプレッドボム。なるべく遠くの位置で回避しよう。

STAGE 08 LOOP02 BOSS ヘブンズゲート



2周目の8面で待ち構える最大最強の敵

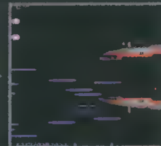
2周目の8面でネオビッグコアの後に登場する巨大戦艦。合計12門の砲門から雨あられと降り注ぐ多彩なレーザー攻撃は他のボスを圧倒する！　ラインを合わせて安全地帯に飛び込もう。

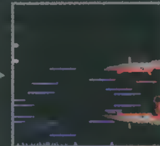
ポイント 10,000PTS　自爆時間 120SEC

スタート直後に中央のラインに合わせるのがポイントだ！

最初の青いレーザーを4回撃つ攻撃は、ボスのコアと同じラインにいればすべて避けられる。次のレーザー攻撃は範囲が広いので、1発目を撃つ前に少し下に動いてボスを下に誘導し、2発目以降は上に大きく動いてかわすとよい。


ボスのコアと同ラインに合わせておけば最初のレーザーはかわせる。


次のレーザー攻撃の1発目は、ボスを少し下に誘導して撃たせる。


2、3発目のレーザーは中に入らず、上に大きく動いてかわそう。

黄色いレーザーが混ざってさらに危険度アップ！

次の攻撃からは画面の端まで届く黄色いレーザーを中央にも撃ってくる。もしここでコアと同じラインにいた場合は1発目の黄色いレーザーをまともに浴びてしまうので、写真の位置でこの攻撃をかわそう。そして3回目の黄色いレーザーを撃つ直前になったら、再び中央のコアの高さに合わせて青レーザーをかわそう。

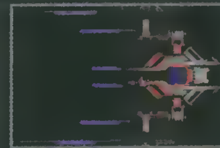

今度のレーザー攻撃は自力でかわすしかない。この位置で青レーザーの軌道を見切ろう。


3回目の黄色レーザーの直前に、中央のコアのラインに戻ってくればピッタリかわせる！

12本のレーザー攻撃以降は安全地帯に入ってトドメを刺せ！

次の黄色レーザー12本は、実は一番下のラインが安全地帯。黄色い線がうっすらと見えたら、急いで一番下に逃げよう。さらにこの次と、その次に撃ってくる青いレーザーに対しても安全地帯なので、接近して一気に勝負をつけてしまおう。と、非常に手強いこのボスだが、実は簡単な必勝法も……（右の画像参照）。


12本のレーザー攻撃がくる直前に一番下のラインに入ると安全地帯になっているのだ！


出現直後、コアより少し下のラインで密着。速攻で遮蔽板を壊して中にめり込むと!?

C O L U M N

高次周の変化

新たなる『外伝』の世界へ！

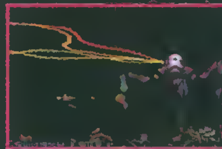
シリーズでおなじみの高次周は敵の数や撃ち返し弾があったりするが、『外伝』は空中戦のテーマが変わったり、新たなボスが追加されたりと変化が著しい。ここでは高次周ならではの変化をポイントをあげて紹介する。1周目とがらりと雰囲気が変わるのでぜひプレイして欲しい。

STAGE 1



ステージ最初の雪崩で自機が下に押し流される。障害物に激突しないように注意。

STAGE 2



グレイブのレーザーがコアを撃っても消えなくなる。ノービルは変化がない。

STAGE 3



ステージ後半の宝石が大きくなる。ルートどりが難しいのでレーザーは外しておきたい。

STAGE 4



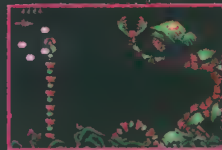
モアイディメンションが4つに！　イオンリングの数も倍になるのでミスしやすくなる。

STAGE 5



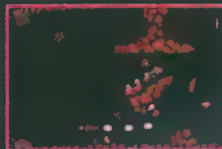
マッドスキンのボールの数が3つになる。もともとかわしにくいのが、さらに困難になる。

STAGE 6



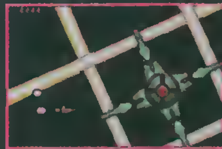
ハンターファングの攻撃パターンが増える。触手の突き上げは速度が速く、かわしにくい。

STAGE 7



障害物の配置が変化する。他のステージに比べると変化は少ないが、岩には注意しよう。

STAGE 8



ヘブンズゲートが登場するほか、各種ボスの安全地帯は軒並み潰されている。

STAGE 9



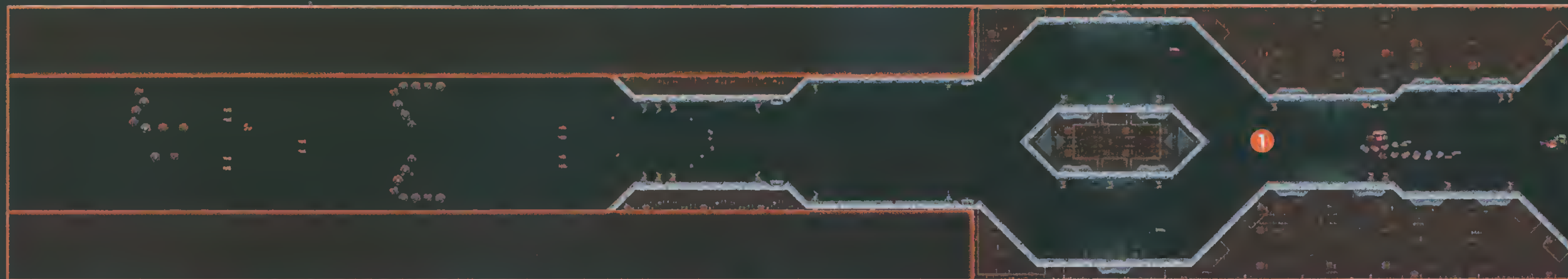
ブーストコアのバーニアに当たるとミスになる。ソルのパターンも1周目よりいやらしくなる。

GRADIUS GAIDEN

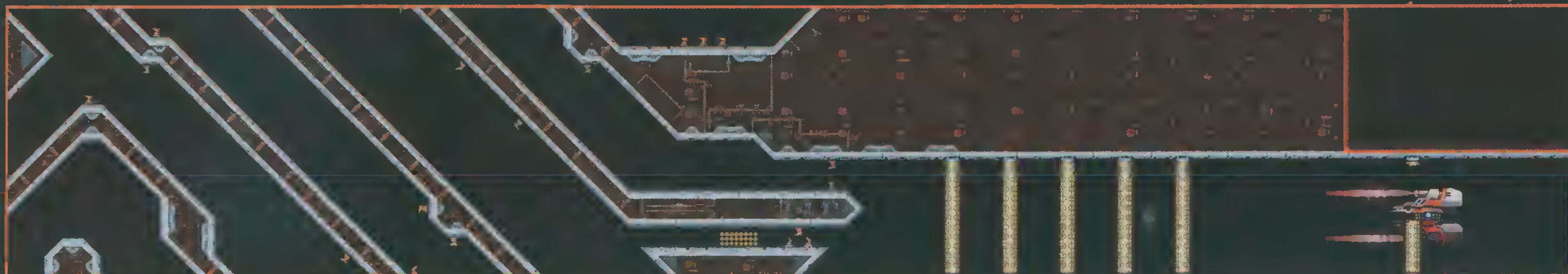
STAGE 09 宿命…… FATE……

そして宿命たる外伝は終結する……

高速スクロールから要塞中枢へと、ドラマティックに展開する最終ステージ。音楽とステージの絶妙な競演にも注目したい。



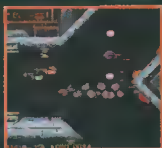




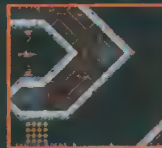
※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❶ 背後から迫るヴェス対策と通路の選択が攻略のポイントだ

序盤戦はヴェスをどう処理するかがポイントになる。下がって倒しに行くと壁やシャッターでミスするので、無視してしまってもよい。また、シャッターが苦手だという人は、黄色い粒がある狭い通路をなるべく多く進んでいこう。


ヴェスは無視して誘導ミサイルをかわし、なるべく前方で粘る。

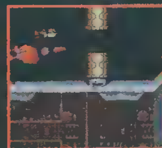

シャッターが苦手な人はレーザーを装備して粒地帯を選ぼう。


これぞ究極のトラップ「行き止まり」！ この位置は必ず覚えよう。

❷ シャッターの抜け方はすべてパターン化せよ！

最初と2番目のシャッターは急いで前に抜け、それ以降のものは後方に下がって開くタイミングを待とう。最後のシャッター5連発は思い切って前方に飛び出してまとめて通り抜けるとよい（ここは中央左端のラインでも可能）。


最初のシャッターはディー16にかまっていると出遅れてしまう。


早めに閉まるシャッターは無理に突っ込まず、下がって待とう。


最後のシャッターは前に出る。左端で待ってかわすのはかなり難しい。

STAGE 09 BOSS ブーストコア



シャッターとパーツに注意せよ！

このボス自体は細いレーザーと3発または6発ずつの誘導弾を撃つだけでそれほど強くはない。問題はボス本体からはがれ落ちたパーツの破片と、絶え間なく出現するシャッターをどう避けるかポイントとなる。

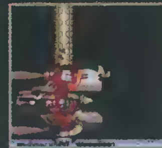
ポイント 10,000PTS　自爆時間 90SEC

ボスの正面のラインをキープする

ボスの正面のラインをキープしていれば絶対にシャッターに当たることはない。一定のダメージを与えるごとにはがれるパーツとレーザーおよび誘導弾も、なるべくボスのラインから外れないように避けるのが攻略のコツだ。


開始直後のレーザーはこの位置で避け、コアを攻撃できればベスト。


誘導弾はスピードが遅い。落ち着いてすき間に入ってかわそう。


ボスが左に寄ってきたときがチャンス。オプションを重ねて撃とう。

SECRET FACTOR 隠し要素

『グラディウス外伝』の隠し要素はパワーアップコマンドとステージセレクト、フリープレイモードの3つが用意されている。パワーアップに関してはミサイルとレーザーの装備はレベル2ではなく、レベル1のものになるので注意しよう。またフリープレイは10時間以上プレイするしか方法がないので繰り返しゲームをするしかない。

パワーアップコマンド

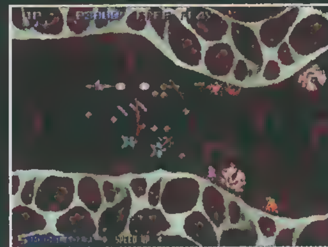
↑↑↓↓←→←→×○（ミサイルとレーザーはレベル1）
Easiest、Very Easy、Easyは1回（ステージクリアごとに+1）
Normal、Hard、Vsry Hardは0（ステージクリアごとに+1）

STAGE SELECT

難易度Normal以上をノーコンティニューでクリアする。
選択できるステージは進んだステージまで。

FREE PLAY

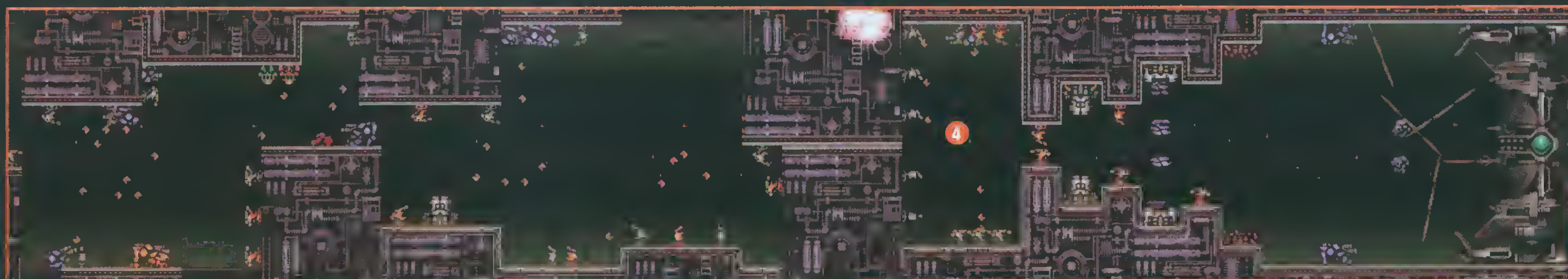
プレイ時間が10時間以上経過する。


クレジットがフリープレイになれば高次周のプレイに対する負担もだいぶ軽減される。めげずに何度も挑戦していこう。

GRADIUS GAIDEN

STAGE 09 宿命…… FATE……

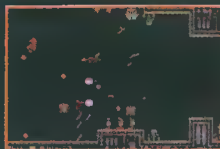


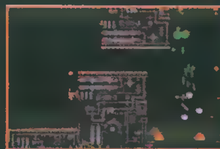


※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

❸ 要塞内部の巧妙なトラップ! 動く壁の位置を覚えてかわせ

要塞へ進入直後にザブNが出現するので、中央から右へとかわしながら破壊しよう。さらに進むと、床が動き出して通路の形がどんどん変化していく。特に画像の右に動く床の場所は特に危険なので必ず覚えておくこと。また、ここからはオートエイミングで戦うのがおすすめだ。

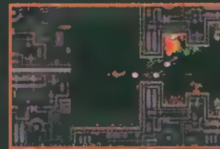

ザブＮを右に動きながら倒す。オートエイミングだと天井の敵も同時に倒せるので便利だ。


壁が光ったら動き始める合図だ。後ろからぶつけられないように注意してかわそう。

❹ 終盤は前に出て壁の挟み撃ちとガッシュδに立ち向かえ!

最後の動く床は早く前に抜けないと閉じ込められてしまうので、画像のように急いで前に出て行こう。抜けたら上下に並ぶディー17を急いで倒し、さらに前方にオプションを突き出してガッシュδを確実に破壊すること。レーザーを使用している場合は、オプションを上の壁にめり込ませてガッシュδに撃ち込もう。


最後の上下の壁が動くと、通路を完全にふさいでしまう。動き出す前に急いで逃げよう。


オートエイミングがあればガッシュδを簡単に壊せる。すべての敵を一掃したら前に出よう。

STAGE 09 BOSS ガンナーウォール



レーザーが乱れ飛ぶ強力な防衛ライン!

砲門からすさまじい量のレーザーを撃ちまくり、さらに外側のハッチからはダッカーⅡγ、内側のハッチからはラグルθが次々と出現する。一見すると隙がどこにもないほどの攻撃力を持っているが……。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 120SEC

まともに戦うのは危険。安全地帯を利用せよ！

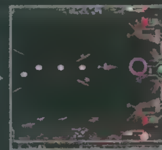
おびただしい量のレーザーをすべて見切って避けるのは至難の業なので、写真のように安全地帯に入ってやり過ごしてしまおう。ただし、この後ボス本体が接近してきた直後のレーザー攻撃は少しずつ右に動いて避けること。



コアの真正面、画面左端から自機1機ぶんくらい空けた位置へ。



自機の後方に上下のななめ方向からレーザーがきたら危険のサイン。



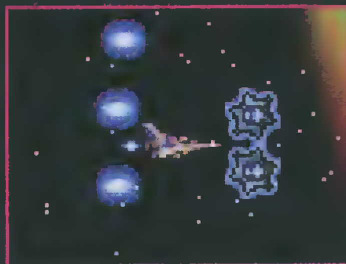
少しずつ右に動いてかわす。終わったらまた元の場所に戻ろう。

COLUMN

BARRIER 4種のバリア

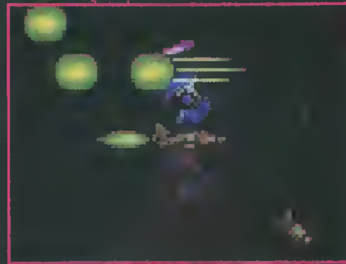
自機を直接守る唯一の存在

シリーズ中で身を守るバリアの種類がもっとも多いのが『グラディウス外伝』。従来のシールドとフォースフィールドのほかにガードとリミットが追加されている。ボスや道中でミスする確率がぐっと低くなるが、バリアをつけると難易度が上昇するので注意しよう。



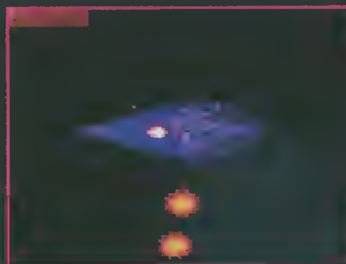
SHIELD シールド

『グラディウス』から登場するものの、『Ⅱ』でフォースフィールドに事実上、バリアの座を奪われた悲しい存在。シリーズ通して登場するが全包囲を守れないため初心者には向かない。



GUARD ガード

『外伝』のみに登場する、オブジェクトとの接触ミスを防げるバリア。前方にも耐久力があるものの、効果が薄い。シューティング初心者向けに用意されたバリアになっている。



FORCE FIELD フォースフィールド

『Ⅱ』以降、バリアの代名詞的存在。耐久力はシールドより低いが、全包囲を守れるため安定力がある。状況に応じて張り替えられる腕とカプセルがあれば、生存率も上がる。



LIMIT リミット

『外伝』のみに登場する完全無敵のバリア。ゲージエディットでバリアを一番最初にセットし、パワーアップをセミオートにすればほぼ無敵になる。バリアの定義を覆すほどの強さを誇る。

STAGE 09 宿命…… FATE……



STAGE 09 BOSS ヘビーダッカー



大型なのに高速攻撃を仕掛ける強敵だ！

通常のダッカーのように高速移動をして体当たりをしたかと思えば、バラまき弾や波動砲、誘導弾にレーザーという、厳しい攻撃を次々と仕掛けてくる。画面奥に逃げながら撃ってくる波動砲もかわしにくい強敵。

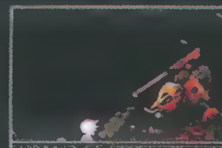
ポイント 10,000PTS　自爆時間 150SEC

まずは体当たりを避け、弱点のコアを撃つチャンスを待て！

最初の、バックしながらバラまき弾を撃ってくる攻撃は、ボスの正面に回り込まずに、画面右上で待機していたほうが安全だ。この直後、波動砲6連発と誘導弾を同時に撃ってくるので、右上から反時計回りに動いていき、ボスの足元まで逃げよう。あとは波動砲を撃ち終わるまで、その場に隠れていれば大丈夫だ。



最初のバラまき弾は右上でやり過ごす。このときオプションを重ねて撃ち込めればベストだ。



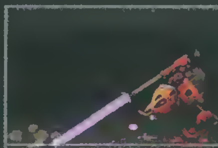
逆コの字型をイメージして、波動砲と誘導弾をかわしていこう。目指すはボスの足元だ。

息継ぐヒマもないほどに大忙し！ 一瞬の遅れが命取りに

ボスが波動砲を6発撃ったのを確認したら、すぐに足元から離れてボスの正面へと後退。バラまき弾を撃ってくるので、広めの隙間を見つけて前に抜けよう。そして次のレーザー攻撃が来たら、再びボスの足元に移動し、撃ち終わるまで隠れていればよい。この間は、弱点のコアに撃ち込むチャンスだ。



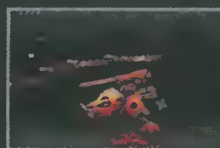
必ず後ろに下がってバラまき弾を避けること。ちょっとでも出遅れるとミスにつながる。



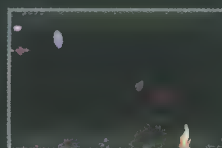
レーザー攻撃に変わったら再び足元の死角に入り、コアにどんどん撃ち込んでいこう。

厳しい連続攻撃に耐えながら反撃のチャンスをじっと待て！

レーザーをやり過ごすとボスが左へ突進してくるので、すぐ後ろに下がる。そこから右上に動いて、誘導弾をかわそう。続いて、画面奥から波動砲を5発撃ってくるとともに、地雷から炎が噴き上がる。画面一番上の中央付近から、画面左下へ半時計回りに動いてかわしていこう。以降は、また最初から繰り返しだ。



ボスの突進を回り込むようにして避けながら、誘導弾を右上方向にかわしていこう。



地雷のラインに重ならないように、画面奥から飛んでくる波動砲を5発かわす。



※マップはＰＳＰ版の実際の画面写真をつないだものです。画面は常に動き変化しているため、全敵セット表示マップではございません。また、制作の意図により、地形がない空中戦などの一部は省略していることを、あらかじめご了承ください。

STAGE 09 BOSS ソル



立ちはだかる鉛色の不気味な太陽!

ゆっくりと左右に回転しながら、真綿で首を絞めるようにじ自機の逃げ場を徐々に奪い去る。中央の目も8本の足に向かって撃ち込んでもまったく破壊することはできないので、じっと逃げ去るまで耐えるしかない。

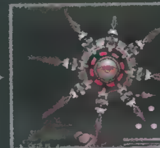
ポイント － PTS　自爆時間 70SEC

足元に入り込む場所を見つけよう

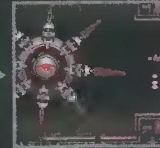
ソルが出現したらすぐに足元へ移動し、動き出したらすぐに足の間のスペースに入って画面右下へ抜けていくとよい。後はここでダッカーⅡγをミサイルなどで破壊しながら、ソルの足の動きに合わせて動いていれば大丈夫だ。



ソルが動き出したら、すぐに下側の足の間に飛び込んでいこう。

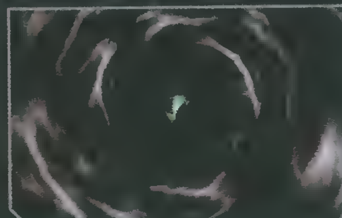


後は画面右下付近でソルの動きに合わせて避けていればよい。



ソルが去ったら画面右端で待機。ダッカーⅡγは攻撃してこない。

FINAL BOSS O.V.U.M The Original Visions of Ultimate Monster



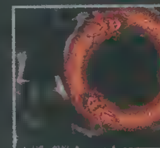
そしてバクテリアン戦役は終章へ……

最終地点では異次元空間へと場面が変わり、かつて『沙羅曼蛇』『グラディウスⅡ』などに登場したイントルーダ、ゼロスフォース、そしてゴーレムという懐かしいボスの姿がよみがえる……。

ポイント 10,000PTS　自爆時間 45SEC

かつてのボスの姿が映し出された意味とは……

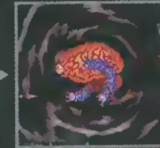
ボスは一切攻撃してこないが、当たり判定はあるので絶対ぶつからないように。イントルーダは左下が安全地帯だ（くれぐれも中に入らないように！）。そして最後に出現する緑色のコアを破壊すればゲームクリアとなる!!



『沙羅曼蛇』『グラディウスⅡ』に登場したイントルーダが復活。



『沙羅曼蛇』の最終面のボスだったゼロスフォース。



数多くの作品で我々の前にたちはだかったのがゴーレム。

GRADIUS GAIDEN INTERVIEW

開発者の情熱ほとばしる個性的なステージ群

―ステージ１／白い嵐を越えて

小林（以下小）：１面は新鮮味のあるステージにしよう、ということで、今までになかった雪のステージを選びました。２周目になると自機が下に押されますけど、これ実は、「１周目から入れよう」って言ってたんですよ。

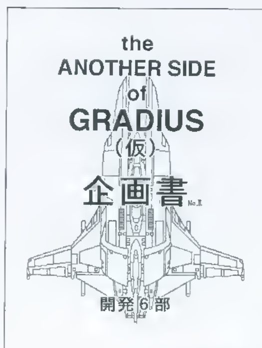
磯部（以下磯）：でもさすがにそれは厳しすぎるということで、１周目は判定なしにしました。それでも初めて見た人は、「これ当たったら死ぬの!?」ってすごい慌てたりして（笑）。だから、ビックリさせるという効果はあるんですよ。

―ステージ２／復讐者たちへの鎮魂歌

小：墓場というアイデアは、シリーズファンへのサービスとして、過去のキャラを再登場させようというのが出発点です。

磯：で、どういう出し方が面白いかってなったときに、「じゃあ、もう壊しちゃいますか！」と（笑）。ある意味、過去のシリーズへの決別!? みたいな（一同爆笑）。

小：ステージ内の分岐は結局この１箇所になっちゃいましたけど、本当は他のステージでもやりたかったんですよね。



企画書表紙

磯：その分岐後の下のボスの名前は、伸びるから「ノービル」（一同爆笑）。「ダジャレかよ！」って、あれは笑った。

山崎（以下山）：開発中のバージョンでは、腕がすごい速さで伸びてきて、手がつけられませんでしたよね。

磯：やっぱりボスは、作った直後が一番強いです（笑）。作るほうは強くしてやろう、強くしてやろうと思って作るから。それを自分たちでプレイして、どう落としていくかですね。

小：色々要素を詰め込んだり、動きにこだわると自然に強くなっちゃうんだよね。そこをなるべく易しくなるように調整しました。

―ステージ３／水晶の檻の中へ

磯：このステージは私がアイデアを出して、自分で作ったんですけど……自分の首をしめましたね（笑）。レーザーの曲がり方を、全部の自機と敵について作っていかなければならなかったので大変でした。でもその甲斐あって、印象的なステージにはなったと思います。

山：敵も最初は屈折のせいで撃ちにくいように配置してたんですけど、実際にやってみたらあんまり面白くなくて。逆に屈折して当たるような方向に変えたんですよ。

―ステージ４／沈黙の遺跡

磯：発売後のアンケートハガキを見たら、「４面で死にました」って人が結構多かったんですよ。このあたりから急激に難しくなったという印象はあったかもしれないですね。

山：モアイの頭が半分取れたりするっていうアイデアは、PSで回転機能が簡単に使えるようになったからですね。その回転と、レーザーモアイの組み合わせが面白くできたと思います。レーザーを撃つ瞬間に倒すと、前後どっちに転がるかわからないからすごい凶悪（笑）。

磯：レーザーモアイというアイデアも、ネタに詰まって「もう、目からビームとかでいいんじゃね？」と（一同爆笑）。ギャグっぽく言ってたのが、なんかそのまま通っちゃったんですよね。ボスのモアイディメンションも、「回転があるんだから回してみりゃいいじゃん」と、もうそんなノリで（笑）。

山：とにかくPSになって、回転・拡大・縮小、あと単純に物量に訴えられるとか、長いもの、大きいもの（スプライト）が出せるというのは、アテにしてましたね。

磯：名前はモアイにまわり囲まれてて異空間みたいだから、「モアイ時空（ディメンション）」（笑）。あと今回、ボスも色々しゃべりますよね。「シュビドゥビアーイ」みたいなのを（一同爆笑）。

―ステージ５／有機の要塞

小：この面は上下のうねる壁など、茅ヶ崎さんの背景処理が光ってますね。

茅ヶ崎（以下茅）：PSの処理速度を活かして、VRAMのちょっと変わった使い方を特に地形で試していますね。

磯：ゲーム全体で見ても、地形の仕掛けで色々凝ろうとし

PROFILE

磯部敬一（園葉凌）
自機関係、ステージ４・７の敵、ステージ４・６・７ボス、トリプルコア、ヘビーダッカーなどのプログラムおよび、説明書等の文芸担当。代表作『グラディウス デラックスパック』『ＯＺ-オズ-』など。

小林孝幸
システム関係、ステージ１・２・３の敵、ステージ１・２ボス、レーザーテトラン、ネオビッグコア、ソル、ヘブンズゲートなどのプログラムを担当。代表作『幻想水滸伝Ⅳ』『ラプソディア』など。

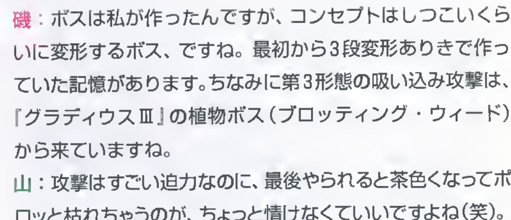
茅ヶ崎京
背景演出、システム関係、ステージ３・５ボス、ジャグラーコアなどのプログラムを担当。代表作『グラディウス デラックスパック』『ときめきメモリアル』シリーズなど。

山崎幸博
ステージ6の敵、メタルサーペント、デスダブル、デルタトライ、ブーストコア、ガンナーウォール、O.V.U.M.などのプログラムを担当。代表作『Dance Dance Revolution』シリーズなど。

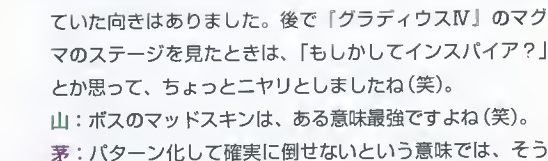
三浦憲和（Nories三浦）
サウンドコンポーザー。ステージのサウンド周辺をてがける。代表作『武戯』『ウイニングイレブン』シリーズほか。

ステージラフ案（宇宙墓場ステージ）





ステージラフ案（宝石ステージ）



ていた向きはありました。後で『グラディウスⅣ』のマグマのステージを見たときは、「もしかしてインスパイア？」とか思って、ちょっとニヤリとしましたね（笑）。

山：ボスのマッドスキンは、ある意味最強ですよね（笑）。

茅：パターン化して確実に倒せないという意味では、そうかもしれませんね。気が抜けない。

磯：私もあのゴムボールに当たってよく死にます（笑）。

茅：結局、弾の反射方向が見切れないので、ここはパターンではなく「気合」でよけるって感じになっちゃいましたね。まあ「気合」は禁句ですけど（笑）。

―ステージ6／緑の地獄

山：最初に後ろから来る編隊は、MSXの『グラディウス２』です（一同爆笑）。

磯：まあ植物面と言ったら『ぐらにに（グラ2）』だしね！（笑）

山：やっぱり何だかんだ言ってこのゲームも、過去の作品に対するオマージュっぽいものは多いですよ。武器が２段階にパワーアップするのもMSX版からですし。

小：この面は山崎さんが作ったんですよね。

山：ええ、と言うかこの面、多関節ばっかり作らされた（一同爆笑）。何匹作ったかわからない。本当はウォーカーも、２本足バージョンと３本足バージョンを作ったんですよ。結局3本足バージョンはカットされちゃったんですけど。

磯：ボスは私が作ったんですが、コンセプトはしつこいくらいに変形するボス、ですね。最初から3段変形ありきで作っていた記憶があります。ちなみに第3形態の吸い込み攻撃は、『グラディウスⅢ』の植物ボス（ブロッティング・ウィード）から来ていますね。

山：攻撃はすごい迫力なのに、最後やられると茶色くなってポロッと枯れちゃうのが、ちょっと情けなくていいですよね（笑）。

―ステージ7／事象の地平の上で

磯：個人的に一番お気に入りのステージです。開発初期の頃に「今回の火山ステージはどうしようか？」という話が出て、「あ、もう火山ステージが入るのは決定なのね」みたいな（笑）。で、今まで通りに噴火するのも考えたんですけど、やっぱりPSなんで、背景の仕掛けに一捻り入れたいよね、と。

山：いやー、私も大好きなステージですよ。曲も内容とすごくマッチしてかっこいい。

磯：自機はミサイルだけ重力の影響を受けるようにしてあります。通常ショットも吸い込まれたらどうか、って意見があったんですけど、「それじゃゲームにならんだろ！」って（一同笑）。敵のほうは、通常弾は曲がってくるけど、レーザーだけは影響を受けない。このへん、私がSF好きなんで凝ってみました（笑）。

―ステージ8／恐るべき守護者たち

山：全てオリジナルのボスラッシュですね。ディレクターも、今までのボスそのままってのも味気ないよねって言ってましたから、少しずつ捻ってみました。

小：２面で葬っちゃったし（笑）。

磯：デルタトライは『トライゴン』が元ネタです。ディレクターも、作った山崎さんも『トライゴン』好きでしたからね。私的には、ドラゴンレーザーと言えば『ガイアポリス』なんですけど（笑）。

山：最後は自分のドラゴンレーザーで爆死してしまいますが、これはサムライのような潔さを演出しました。「貴様の手ではやられん！」みたいな（笑）。ちなみに２周目で、ドラゴンレーザーが大量に撃ち返すときと、あまり撃ち返さないときがありますが、これはオブジェオーバーです（一同笑）。ばらまき弾が多く出てると、撃ち返し弾の割り当てが足りなくなることがあるんですね。あとこれ、当時は超カッコイイ名前つけたつもりだったんですけど、今思うと「"デルタ" も "トライ" も "三角" じゃん、頭悪っ！」って（一同爆笑）。まあ、『トライゴン』だからトライは絶対入れようって言ってたんですけど。

磯：ちなみにデルタトライからBGMが変わるのは、「ボスラッシュもこれから後半戦だよ～」という演出ですね。通称「ボスばやし」（笑）。

―ステージ9／運命……（高速）

山：この面のスタートは、BGMとのシンクロが本当に最高ですよね。音楽担当の三浦さんが、曲をちょうどステージが始まるタイミングに合わせてくれたんです。

磯：今までのシリーズの高速ステージは行き止まりがやたら多くて、スピード感がないという意見もあったので、行き止まりは極力なくしました。最後の連続シャッターを駆け抜けるのはお約束ですけど（笑）。

―ステージ9／運命……（要塞）

山：今だから言いますけど……ガンナーウォールは、私が当時ハマってた某アーケードシューティングのボスにインスパイアされています。ごめんなさい（笑）。針状の弾を囲い込むように撃ってくるところとか特に。

磯：まあグラディウス的には、こういう弾の撃ち方は斬新ですよね。あと、こいつが死ぬときの爆発が派手で好きなんですよ。山崎さんのボスは総じて爆発が凝ってますよね（笑）。

山：はい、爆発大好きなので（笑）。『A-JAX』の派手な爆発とか大好きでしたし。でも実は『外伝』は爆発のグラフィックパターンが少なかったので、結構苦労しましたね。

磯：次のヘビーダッカーは私が作ったんですが、ローラーダッシュや奥からの攻撃は純粋に私の趣味です（笑）。

山：ヘビーダッカーの開発途中バージョンは本当に鬼でしたよね。火柱が床全面に噴き上がるようになっていて、一見絶対よけられない攻撃だったんですよ（笑）。でもよく見ると時間差で噴き上がるから、何とかよけられるという……。

磯：あれは自分でもクリアできる気がしなかった（笑）。その後に出てくるソルは、通称ウニです（笑）。今回もクラブのような存在は出そうというのは決まっていたんですが、こういうデザインに決定したのは結構後でしたね。最終的には回転機能を使うことになりました。

山：作ったのは小林さんなんですが、こういうのをソツなくすぐ作っちゃうのがさすがですよね。私はこういう緻密な動きを作るのが苦手で……。

小：いやいや（笑）。このへんはディレクターのアイデアも多かったので作りやすかったですよ。

山：小林さんは回りもの多かったよね（笑）。レーザーテトランとかもそうですし。

―最終ボス O.V.U.M

磯：何かを伝えたいラスボス（笑）。ここは一番最後まで悩んでましたねえ。名前は「オバム」と読みます。確か英語で「異形」って意味を含んでいて。「The Original Visions of Ultimate Monster」は後づけですね。

山：これはとても苦労しました。まさにラスボス（一同笑）。オーダーも抽象的でしたし、半分ひらめきだけで作ってたというか……。

磯：基本的には幻想的な、正体のよくわからない存在。過去の亡霊のような感じですよね。それが『沙羅曼蛇』のボスたちの姿をとっているのはまあ、「わけのわからないものが次々とやってくる」という亡霊のイメージとして、使いやすかったからでしょうね。

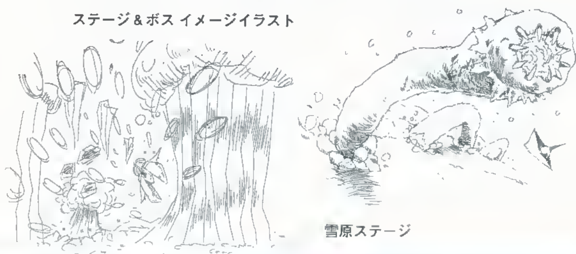
山：最後に出てくる小さい球が本体です。基本的には攻撃してこないんですが、途中のドラゴンが輪を作るところは、みんな必ず１回は中に入って死の洗礼を受けますね（一同笑）。

―エンディング

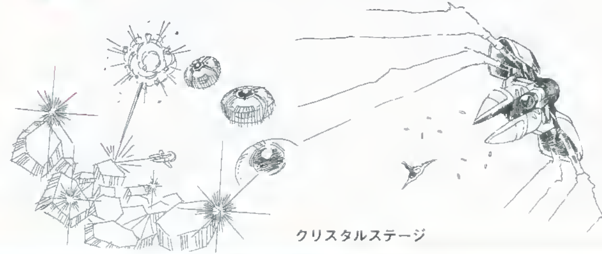
山：PS版のスタッフロールは日本語だったんですよね。しかもでかいし！（笑）。

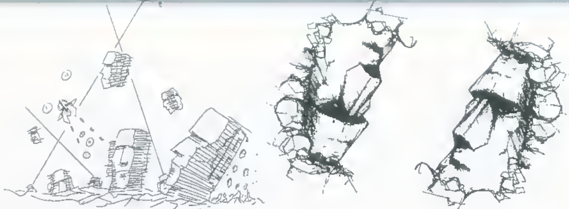
磯：見るといつも笑っちゃうんですよねえ（一同笑）。何で

ステージ＆ボス イメージイラスト

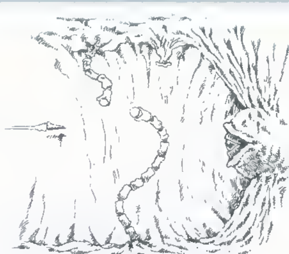

雪原ステージ


宇宙墓場ステージ


クリスタルステージ

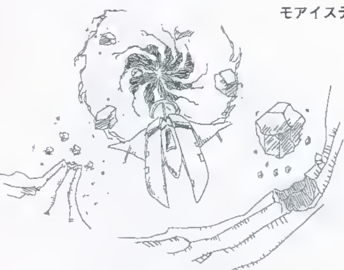
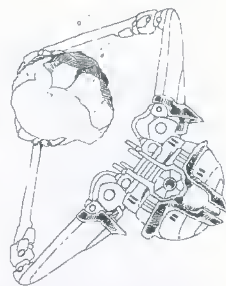


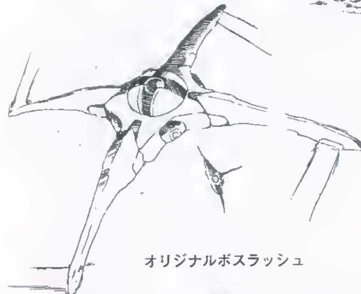
モアイステージ

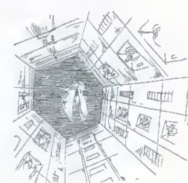
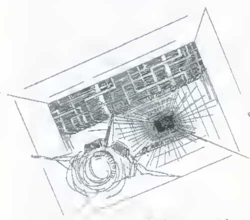
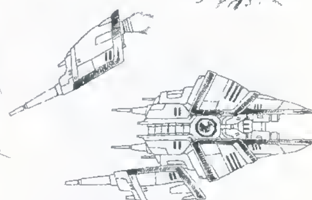

細胞ステージ



植物ステージ



ブラックホールステージ


オリジナルボスラッシュ




高速ステージ

漢字になったんでしたっけ。斬新なんですけど、ここだけちょっとずれた感じが……いやまあ、読みやすいですよ！日本人なんで、やっぱり(一同笑)。
小：エンディングの曲も好きなんですよ。
磯：「あー、ひと仕事終わった」っていう解放感に満ちあふれた曲ですね。

『外伝』ならではの独創的なシステム

─『グラディウス外伝』を制作するにあたって

磯：開発期間は１年弱くらいです。グラディウスとして、と言うよりも、ひとつのシューティングゲームとしてバランスのとれた面白いものを、ということを心がけましたね。
茅：もともと『外伝』のスタッフは『グラディウス デラックスパック』をやってたんですよ。だからみんなグラディウスには詳しかったですし、アーケード版を移植しながら、「自分だったらこうする！」みたいな熱い想いはありましたね(笑)。
山：あとやっぱり「コンシューマーらしさ」というのは強く意識してましたね。カプセルを多くしたり、アーケードより復活もしやすいですし。
磯：アーケードと違って、コインをたくさん入れてもらう必要がないですからね。「２面で殺しとけや」みたいな意図はなく(笑)、順々にスキルアップしてもらえるようなバランスにはなっていると思います。

─『外伝』の由来

磯：『外伝』というタイトルが先に決まっていて、ストーリーは後から設定しました。だからバクテリアンとの関係とかについても、あまりシビアには考えてなかったというのが正直なところですね。と言ってもまあ、旧作のキャラや、過去のボスの残骸とかも出てますから、ちょっと関係を匂わせる程度で、あとはボカしてますね。
茅：正直に言えば、やっぱり正式な連番タイトルが欲しかった！という気持ちは、最初チーム内にもありましたよ。
磯：でも逆にそのおかげで、「外伝だからいいじゃん！」って、自由にアイデアを出せて。その割り切りが、結果的にはすごく良かったんですよ。
山：『外伝』ということで、コアファンのシビアな視線も和らぎましたしね。「外伝？ 正式シリーズじゃないの？……あれ、でも面白いじゃん！」みたいな(笑)。

─新登場の機体

磯：もともと、武器タイプが変わっても自機の見た目が変わらないのはちょっと寂しいよね、という話はしてたんですよ。
茅：で、開発当初は１人用だったんですけど、途中で２人同時プレイも入れることになって。そうすると２人でやったとき、機体の形が違わないと見分けがつかない。
磯：それなら『沙羅曼蛇』のビックバイパーとロードブリティッシュみたいにしようという話になって、じゃあもう４タイプとも別の機体にしちゃおうと。
山：機体の名前とか装備は、みんなで色々アイデア出し合って、自由に決めましたよね。
磯：ちなみにファルシオンβは私のネーミングなんですけど、実は名前をつけた後に『ファルシオン』というゲームの存在を知りました(笑)。全くの偶然だったんですよ。
山：ええー!?　本当に？　今初めて聞いたよ(笑)。
磯：本当(笑)。で、ファルシオンだけだと自機の名前としては寸詰まりと言うか、ちょっとしっくり来ないと思ったんで、ハクをつけるために「β」を。で、後付けで「実はαがいて……」みたいな設定をつけて「おおカッコイイ！」と(一同爆笑)。

―新しい装備

磯：一番作るのに苦労したのはディスラプターです。最初メチャクチャ強かったんで、バランスをとろうとしたらちょっと弱くなりすぎちゃったり(笑)。結果的に、ロードブリティッシュは一番報われない機体になってしまったかもしれません。

山：いや、でもリップルが好きな人は多いよ(笑)。

磯：まあ、『外伝』のリップルはダブル扱いですけどね。歴代グラディウスはダブルが冷遇されているように感じたので、『外伝』ではテコ入れをしてみました。

山：ビックバイパーの後ろに撃てるダブルは本当に強いですよね。

磯：あと、オートエイミングは私の案です。これも自分の苦い経験で「狙いつけて撃とうとすると敵とか弾に当たる」というのがあったので、「横軸合わせなくても勝手に狙ってくれるようなの、ないっすかね？」って言って(笑)。ただ開発途中では射程制限がなくて、あまりにも強すぎたので射程制限をつけました。

―新しいバリア

磯：せっかく4機いるんだからバリアも4つ欲しいよね、みたいな感じで。ガードについては、私は昔、グラディウスのように壁に当たると即死するゲームが苦手だったんですよ。なので真っ先に「地形に当たらないバリアを要求する！」と(一同笑)。リミットはまあ、発想としては従来の耐久度制じゃなくて時間制でと。あの、昔あったクイズ番組みたいな見た目はどうなのかなーと思ってましたけど、実際やってみたら気にならなかったですね(笑)。

―ゲージエディット

磯：『グラディウスIII』にあったエディットの延長上のアイデアですね。「縦(装備)が入れ替えられるなら横(順番)も入れ替えられるんじゃない？」と言って実際にやってみたら、案外うまく行った(笑)。まあ、『ライフフォース』で、ロードブリティッシュのほうはゲージの順番が違ってましたよね。あれでできてたんだから、ある程度うまく行くだろうとは思ってました。

―2周目

磯：そのまんま弾数増えて、敵硬くなって、だけじゃ面白くないだろうってことで(笑)。アルゴリズム変えてみたり、敵増やしてみたり。純粋なファンサービスですね。あとは本来泣く泣く削った仕様を、「2周目だから入れよう」って復活させたり。

山：私、「2周目強化推進派」でした(一同爆笑)。「2周目難しくしようしようしよう!!」とか1人で叫んでた記憶があります。当時のアーケードシューティングでは、「2周エンドで2周目が物凄く難しい」、っていうのがトレンドで、あれに結構触発されてたような気がしますね、自分が（一同笑)。なんか「2周目は挑戦状！」みたいな、ああいうノリが大好きだったんで。

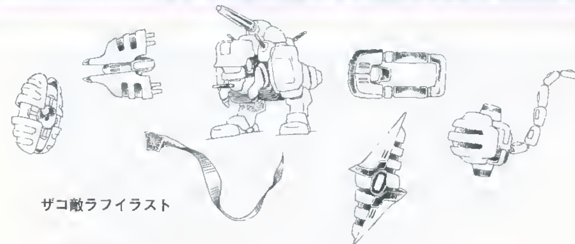
茅：ヘブンズゲートは、最初から2周目専用に作りましたよね。ちょうど開発スケジュールに余裕ができたから、小林さん作ってー、みたいな感じで(笑)。

山：このヘブンズゲートには実は安全地帯があるんですが、発売してから知りました(笑)。

小：でも普通に戦っても、そんなにキツくはないですよ。1回見切ってしまえば見かけ倒しというか。結構真ん中にいればよけられるんで、意外と簡単です。

磯：あと2周目は空中戦のBGMも変わりますが、あれは元々、空中戦のBGMを2パターン作ってもらっていたんですよ。で、曲としては現在の「SKY #2」のほうがいいとみんな言ってたんですけど、後から「グラディウスらしくない」という意見もあって。それで今の形になりました。

小：だから最初は、1周目の空中戦から「SKY #2」が鳴ってたんですよ。



ザコ敵ラフイラスト

―ボツになったアイデア

磯：アイデア段階で「泥の海」というのがありました。『グラディウスIII』の泡みたいな地形がたくさんあって、その中に自機が入れるんだけど動きが遅くなる、という。でも、「それって面白いか？」って言われて(一同笑)、あっさりボツになりました。

小：あと最終面に、床を持ち上げるクラブとかいましたね。

磯：何だかんだ言って、特に消えたステージとかはなく、アイデア段階のものがほぼそのまま入りましたね。

茅：ただ、ステージの順番は企画後半で二転三転しました。開発途中では体内が2面で、墓場が7面だったんですが、墓場と要塞が色的に近いから離して、とか取っ替え引っ替えして。

磯：あと、最初は高速面が6面で、最後の要塞と分かれてたんですけど、後でくっつけました。そのまま敵のボスがいる所になだれ込んでいったほうがカッコいいじゃん、と。

山：結果、本当にすごいカッコイイ最終面になったよね、あれは。

―2人同時プレイ

磯：まず苦労したのが、オプションが2人で4つまでですよね。最初は早く取った(パワーアップした)者勝ちだったんですけど、それだとうまい人が必ず勝ってしまう。じゃあ、「取り合えるようにしようか」と(一同笑)。それで、満タンの状態でパワーアップすると、相手のオプションが飛んでくるようにしました。擬似対戦システムみたいな(笑)。

山：いや、これは本当に面白い。オマケ的だけど、いいシステムでしたよ。

磯：あと、プレイヤー間を渡ってくる途中のオプションも

弾を撃てるので、それで本来は倒せないはずの敵を撃つという神業プレイもできたりします(笑)。

—各ステージのタイトル

磯：これは私がつけさせていただきました(笑)。毎回グラディウスって、ステージが多彩な割に扱いが淡白じゃないですか。ただ「火山」とか。で、その当時、物語仕立てで進んでいくアーケードシューティングがありまして。それが非常にカッコ良かったので、『外伝』もちょっと凝ってみようかなと。面によって出来栄えの差があるかもしれないですけど、ブラックホール面なんかは、SF好きなのでスーッと出てきました(笑)。

新たなる挑戦を見せた『外伝』サウンド

—『グラディウス外伝』のサウンドコンセプトは？

三浦(以下三)：当時のディレクターからの要望で、「従来のシリーズとは全く異なるアプローチで制作してほしい」というのがありました。再生方式もアーケード版とは異なることから(PSの場合CDXA)、コンシューマーでしかできないことをやろうと。じっくり聴けるコンシューマーの利点を活かそうと思い、様々なアプローチで音楽制作しました。『外伝』ということで、表現の自由度は高かったと思います。

—本作のメインテーマは「SKY #2」？

三：公式にメインテーマとは発表していませんが、そのとおりです。「SPEED」にも同じフレーズがあります。もとは私自身もお気に入りだったジェイドナイト専用のBGMだったのですが、過去シリーズにはない独特なメロディラインが、『グラディウス外伝』を代表する楽曲にふさしいということになりました。オリジナルサウンドトラックCDのボーナストラックでも、大々的にフィーチャーしています。

グラディウス、そしてシューティングへの愛が詰まった1本

—本作を振り返って

磯：もう、コナミに入ってから今まで作ったものの中で一番自信を持ってオススメできる、「我が心の1本」ですね。

一同：おお〜。

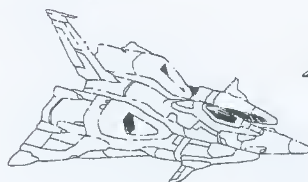
磯：これやらせてもらって、ホント良かったなと。勉強にもなったし、自分でやってて面白かったゲームっていうのも、これが初めてですしね。開発中もマジでスコアアタックとかやってた(笑)。

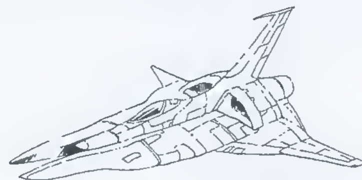
山：作っててホント楽しかったよね。作って楽しい、遊んで楽しい、これでお金もらっていいのか？ みたいな(笑)。

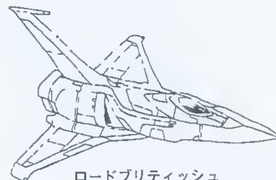
磯：もう……理想のゲームですよね。

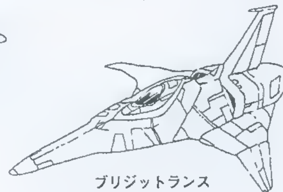
小：自分の場合は、グラディウスっていう、自分がずっと遊んでたゲームのタイトルがついてたんで、その部分に関しては結構プレッシャーになってました。それでもやっぱり、グラディウスの新作を作れるっていうのは嬉しかったですね。

機体イメージ


グレイレイヤー


ビックバイパー


ロードブリティッシュ


ブリジットランス

後に「グレイレイヤー」が「ジェイドナイト」、「ブリジットランス」が「ファルシオンβ」になった。

茅：私にとっても、グラディウスシリーズというのはシューティングゲームの代表選手みたいなイメージだったので、その新作を作ることになった当初は、不安もかなりありました。でも結果的には、移植だった『デラックスパック』と違って、『外伝』ではプレイステーションを活かしたシューティングを作れて、しかもユーザーの皆さんからの評価は高かったので、良かったですね。

山：自分は途中からの参加でしたが、自分がグラディウスに関われるなんて夢みたいで、嬉しかったですね。シューティングが本当にやりたくてゲーム業界に入ったので、入社して「いきなりグラディウス!? 超うれしい」って感じでやらせていただいたんですけど。いろんな意味で思い出深い作品になりましたね。なんか、「これがゲーム開発だな」っていうような実感がありましたね。思いついたら、その場で発案して検討するという、最近ではあまりやらない作り方をしていました。

磯：ライブ感みたいな。

山：面白ければどんどん新しい仕様とかも入っちゃうし、日ごとに面白くなっていくっていう。面白いゲームってのはこういう作りでできるんだな、みたいな実感がありましたね。

磯：ディレクターからして、冒険を恐れない人でしたからね。

小：常に新しいものにチャレンジしていくっていう。

山：そうですね。負けず嫌いと言うか、すごくプライドの高い方で。「ほかと同じことは絶対にしない！」みたいな。それがオリジナリティの高いゲームにつながったんじゃないかなと思います。こういう開発をまたやりたいですね……是非グラディウスの新作を作りたいです、このスタッフで！ そのときは『VI』じゃなくて、あえて『グラ外2』で(一同爆笑)。

磯：今回のPSP版で初めて触れる人も、『外伝』という名前をネガティブにとらえないでほしいですね。本編ではありえない、いい意味で外れた部分が多いんで、そのへんを楽しんでいただければと思います。



GRADIUS PORTABLE

KONAMI OFFICIAL BOOKS
グラディウス ポータブル 公式ガイド
～レジェンド オブ Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・外伝～

シューティングの美学。ここにはそのすべてがある
石井ぜんじ

万人に伝えたい、この稀代の傑作の底知れぬ魅力を……
鴫原盛之

その音は、まさに優しく我々を包む「宇宙」でした。
罰帝

ユーザーも制作も、あらゆる人を魅了する稀代の作品
保坂耕太郎

1985年にヤッテキタあの宇宙を、今なお旅する人々へ
小南英明

「超時空」にふさわしく、時代を超越する名作
高口友昭

... AND YOU !

Planning & Editing　高口友昭（KONAMI）
保坂耕太郎／小南英明（ブレインナビ）
Writing　石井ぜんじ／鴫原盛之／罰帝
Art Direction & Design　仲 快晴（ADARTS）
Design & Layout　仲 快晴／加藤達郎／仲 美紗子／杉田 健／岩城 宏（ADARTS）
Cover Design　仲 快晴（ADARTS）
Produce　亀井英雄（KONAMI）

Supervise　中村健吾／高取利明／三好威正／伊藤好孝／兼田潤一郎／芦田裕行
養老乃介／磯部敬一／小林孝幸／茅ヶ崎京／山崎幸博
三浦憲和／吉橋真弘／村山隆徳／神子敏康／石磊（KONAMI）
コナミ株式会社 アミューズメントカンパニー
ゲームソフトカンパニー

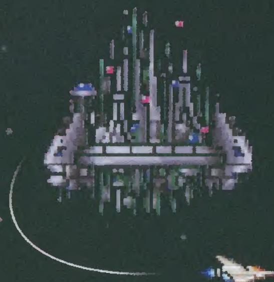
2006年3月28日　初版第1刷発行

発行人　樹下國昭
編集人　内藤収由
発行所　コナミ株式会社
〒106-6114　東京都港区六本木6-10-1　六本木ヒルズ森タワー

<書籍の内容に関するお問い合わせ>　お客様相談室：TEL 0570-086-573
平　　日 10:00～19:00
土日祝日 11:00～17:00

<販売・営業、乱丁・落丁に関するお問い合わせ>　ブックセンター：TEL 03-5775-1581
月～金曜日10:00～16:00（祝祭日除く）
※ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

印刷所　図書印刷株式会社



Printed in Japan

ISBN4-86155-111-0　C0076

NM0111

URL www.konami.jp/mm/

グラディウス２　ステージ4　A WAY OUT OF THE DIFFICULTY

FMメロ

8va

FM アルペジオ

DA Voice

FMベース

DA ドラム

8va



I'm the center of the universe. My will rules every living thing in this universe. My body will be broken into pieces and spread across the universe. But with every pieces, I will be reborn. Then you will regret that you destroyed me



ISBN4-86155-111-0

C0076 ¥2000E



9784861551116



1920076020001

コナミ株式会社
定価:2,100円(本体2,000円)⑤

GRADIUS PORTABLE









プレイステーションポータブル